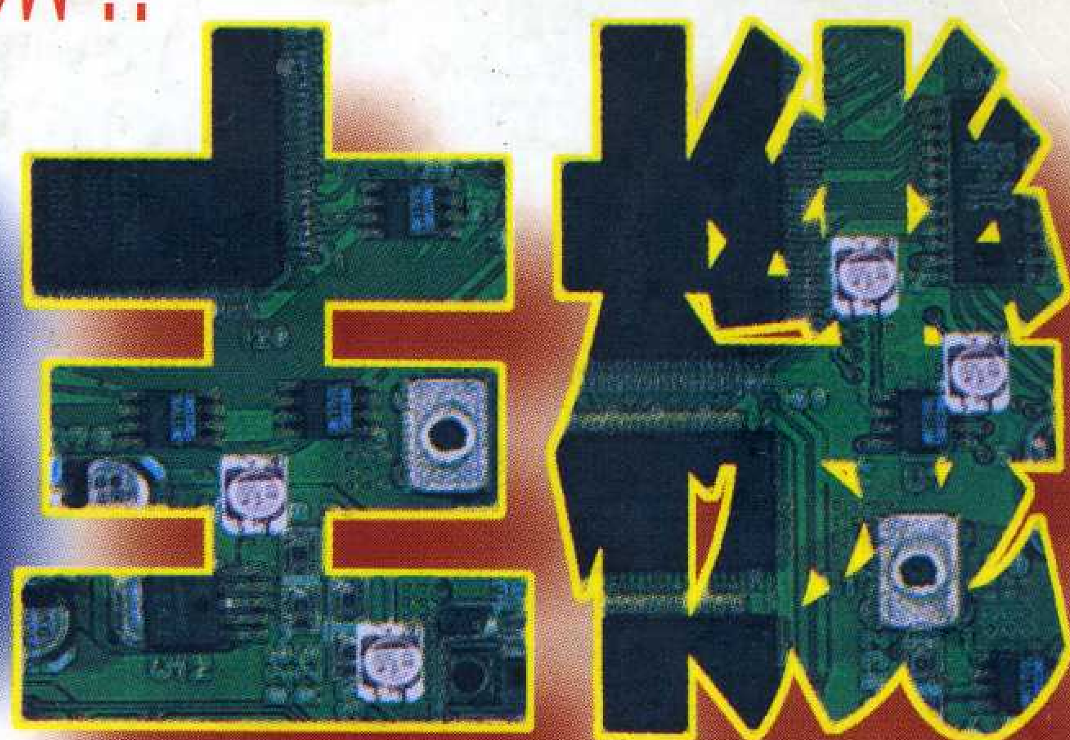
電遊通訊 軟硬發燒大系001

WOW!!新新人類電玩遊戲時代!!

新世代主機



THE TV-GAME BEST WORLD

完全檔案 特輯

'96獨家中文版

抱抱建議價 台灣錢 320

特別企劃.特別暴行

狂拔猛拆

7大風雲機種基板慘遭大卸八塊 強拍寫真.無一倖免

情有獨鍾?吾黨所宗?盡在不言中?

各機種暢銷榜首軟體.後勁新作!!

推薦發言

PS+SS+3DO+NEO.GEOCD
FX+VB+N64

想破頭皮.全面打擊

熱情真言

全機種大事年表
廠商訪談
主機選購行情分析
發售中軟體總索引
N64Q&A

話題風雲主機

一絲不掛 軟硬體完全左擁右抱

細看NINTENDO64 的軟硬世界

難得好燒貨 初版限量

書號:30299701



祕密+珍貴.不集點.不抽獎.立即擁有!!

不可能的聲音 空前手筆 心甘情願大奉送

新世代全機種 冠軍金榜迷人演奏集CD有聲天碟

WOW!! BEST HARD&SOFT

眾編發燒話

颱風過後，依舊是讓人遍體發燒的典型夏天溫度，不同的是電動仙人和AV痞子師徒倆卻一點也不能偷閒享受夏日捕蟬的曼妙時光了。在「新世代主機．完全檔案特輯」的製作動員令下達後，這對寶貝師徒可真是忙壞囉!從主機的調度、拆卸到細部分解、拍照，不知道犧牲了多少個到東區"虧"妹妹的美麗夜晚（備註：AV痞子今年尚未娶親，徵求年輕、貌美外加多金之甜蜜情人一人）。另外，負責資料蒐集、文字整理的企劃支援組可也沒閒著，PC桑、阿三哥、大哥大、櫻花所長等人好久不見的正經臉色，也都是拖著老命累出來的呢!

在【電遊通訊】成軍以來，編輯部裡的哥兒們一直期盼能以本身編輯、專業實力，建立讀者對我們的品牌信心；同時，我們也一直努力朝向著落實本土化編輯理想的實現。這本特輯的出版，代表著這陣子的投入終於跨出了第一個大步，當然，我們不敢自誇自己在內容的規劃編輯上有絕對的水準，也不敢和目前市場上具有品牌形象的老前輩相提並論，但是，編輯群對於每一份資料稿件卻投入了無比關心與耐心，在熱情與責任的執著驅使下，我們無法忍受任一處未經留意的文字瑕疵，更不願意接受因時間匆促而導致的編排缺陷。編輯人員相信唯有如此的堅持才能達到夠紮實、夠水準的編輯水準，才能救天下電玩蒼生於水火之中，才能和平、奮鬥、救中國...（大哥大：喂!!什麼時候你也學會我那套誇張騙死人不用錢的騙稿費伎倆了哩？）。

電動仙人臨時插花補話：宣布本次因拍攝主機基板任務之器材損耗情形：PS主機全毀三部，半毀四部；SS基板泡水（口水加汗水）五部，讀取頭失靈三部；N-64三部全數報廢；3DO 嚴重拆傷五部......。由於任意拆卸主機屬於高危險動作，若因自行拆卸而導致機件受損將無法獲得原廠保固維修服務，請各位玩家切勿輕易模仿。

眾編共同憤怒發言：電動仙人!還我等主機命來.....

哇!終於發廠完畢了!在七夕情人節前夕達成這項不簡單的任務，該是去吃吃牛排，啃啃香脆炸雞以及順便喝碗十全大補湯補補身子骨的時候囉!!不過這時看見接上儷人倩影雙雙對對，心中不免升起些微的落寞孤寂感，難道離「帥」字還有點距離的人就是這麼沒人愛？算了，還是和肥肥貓、PC桑、AV痞子這群單身好漢一起狂歡幸福的台北街頭吧!嘿~明天又是一個屬於【電遊通訊】最美麗、最感性、最動感的新日子，YA!YA!



超級電玩人 阿三哥 於發廠前夜

新世代主機特輯

CONTENTS 目次



軟體推薦金榜

PLAY STATION

VIRTUAL BOY

NEO.GEO

SEGA SATURN

PC-FX

3DO

NINTENDO64

發燒金卡

發行人◆廖鎖峰
企劃編輯◆電遊通訊企劃小組
美術編輯◆電遊通訊美術編輯群
文字編輯◆電遊通訊文字編輯群
社址◆台北縣新店市建國路12號之一2F
電話◆(02)218-8605
傳真◆(02)218-8606
廣告專線◆(02)218-8605
法律顧問◆李慶照律師
地址◆台北縣新店市寶橋路二段25巷3號
印刷◆福霖印刷企業有限公司
地址◆台北縣中和市圓山路502-4號
總經銷◆農學股份有限公司
地址◆台北縣新店市寶橋路235巷6弄6號2F
售價◆320元





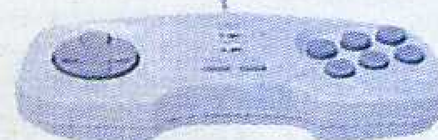


HEAT UP the GAME

軟硬體大事年表
電玩業界【特別企畫】之黃金十年

GAME





完全收錄 1983～1996 年間電玩史

細說從頭・縱橫世代
轟轟烈烈・電玩黃金十年史

資料集：【電遊通訊】企劃部
阿三哥・肥肥貓・大嘴丸

從遊戲與主機一體的簡易型主機到現階段强調聲光效果的多媒體型主機：從最早低K數發展到64位元境界，電視遊樂器這項產物可以說是一項從電腦、大型電玩蛻變衍生而出的新商品，同時也可以稱得上是21世紀人類生活上不可或缺的休閒用品。在我們開始探討新一代主機的面貌風情之前，或許我們不妨先進入時光隧道了解家用遊樂器的過去點滴，這也是對於過去的一種懷念與再度回味吧？

軟硬體大事年表

1983年－1986 電視遊樂器起步的開始

1983.7.15
遊樂器開山始祖FC登場

任天堂公司繼其掌上型商品「GAME-WATCH」大發利市之後，加緊進入家用遊樂器界的開發腳步。將遊樂器明顯定位，並以單純遊戲功能爲銷售訴求的FAMICOM（也就是後來俗稱的任天堂、FC、紅白機）正式於七月十五日發售上市，同時發售的軟體爲「大金剛」、「大金剛JR」及「大力水手」三款作品。而同一天，SEGA公司也宣布推出SG-1000家用遊戲主機。而家用遊樂器也從此確立了軟體、硬體兩大文化平行發展的文化。



▲這部八位元的FC紅白機，正式打開了家用遊樂器發展的里程碑。同時這部主機也創下了單一商品銷售突破三千萬部的世界罕見記錄。

1983.9.9
「水管瑪俐歐」活躍開始

FC「水管瑪俐歐」發售，這款遊戲的誕生極具歷史意義，雖然遊戲性十分地簡單，但玩家的强烈捧場，卻正式奠定之後「瑪俐歐」和「路易」兩兄弟在遊樂器上大紅大紫的風光日子。

1984.2.14
FC光線槍發售

FC的第一款對應週邊──「光線槍」上市，第一款遊戲爲「荒野大鏢客」。這款週邊與遊戲可說是任天堂第一次嘗試以特殊週邊對應遊戲的銷售手法，不過後來因爲銷售成績未能達到理想目標，因此宣告終止開發計畫，可惜唷……

1984.7.20
HUDSON挖金行動告捷

FC的第一家軟體協力開發廠商──HUDSON宣布加入任天堂軟體開發行列，第一款作品爲「超級挖金」。由於軟體銷售成績出乎業界意料地成功，因此，在利之所趨的情勢下，後續許多軟體廠商也紛紛加入紅白機的開發陣容。

1984.11.2
NAMCO面子、銀子雙贏

一向在大型電玩上與SEGA同享盛名的NAMCO公司，也抵擋不了電視遊樂器的潮流誘惑而宣布加入FC軟體開發陣容。第一款作品爲該公司最膾炙人口的「小精靈」，銷售成績讓NAMCO公司該年度的業績成長進百分之四十。

1985.2.11

JALECO宣布加入FC軟體開發行列

1985.4.22

KONAMI宣布加入FC軟開發行列，首宗作品爲「南極大冒險」及「功夫」

1985.6.28

TAITO宣布加入FC軟體開發行列，首宗作品爲「電梯」

1982.7.18

ENIX宣布加入FC軟體開發行列

1985.9.13
大鬍子的全面傳奇

爲FC打下全面江山、轟動業界的超級作品「瑪俐歐兄弟」發售。從此迷遍了普天之下的電玩族，從大街到小巷皆陷入了一片不可自拔的瘋狂景象……



▲大家對於這款作品應該都還記憶猶新吧？五百萬片的銷售佳績讓許多玩家從此茶不思、飯不想，只求早日拯救碧琪公主。

1986.2.21

曇花一現的磁碟系統

繼紅白機銷售成績達到顚峯之際，任天堂乘勝追擊推出了强調售價低廉、可重複拷貝遊戲容的磁碟系統。第一款作品就是今日許多玩家依然念念不忘的「薩爾達傳說」。



▲對於玩家而言，磁碟系統的推出開創了FC另一個領域。但是任天堂公司萬萬沒有想到，這款週邊不僅在後來會連連敗退，更成爲拷貝遊戲的罪魁禍首。

超級黑馬「勇者鬥惡龍」誕生

在集英社的企劃策動下，ENIX結合了名漫畫家鳥山明，首度嘗試文字解謎與升級系統推出這款遊戲。吃慣了簡單伙食的電玩一族，當然禁不起如此誘惑。而「勇者鬥惡龍」不只開創了日式RPG的遊戲風格，更被業界推崇爲日本的國寶級作品。

電視遊樂器成熟與改革的時期

1987.1

瑪俐歐成爲閃亮國際巨星

任天堂公司正式進軍美國市場。在瑪俐歐與美國FC主機攜手合作下，「任天堂」的金字招牌揚名全球。

1987.1.14

磁碟系統「林克冒險」發售

1987.1.26

勇者再次鬥龍，出現蹺課風暴

ENIX領教了「勇者」的賣座威力之後，再度著急原班人馬趕拍續集作品。發售後成績果然不出所料，但是也因爲發售日當天造成許多學生蹺課前往排隊購買，使得電視遊樂器變成了教育當局關心的一大社會問題。

1987.4

FC跌破專家眼鏡，出貨銷售量突破千萬部目標大關。

1987.10.30

NEC向天借膽・向任天堂宣戰

歷經了近五年的時間，任天堂的經營成功令人羨慕，同時也令人眼紅。日本個人電腦業界的巨人NEC仿效任天堂的軟硬兩手經營手法，並接攏了FC的著名廠商HUDSON，共同合作推出了同是八位元的遊戲主機PC－ENGINE主機，明目張膽地向電玩霸主任天堂開火宣戰。



▲在NEC的策動下，PC-E這部主機企圖以更鮮明的畫面吸引原先FC支持者的認同。並以個人電腦的經營架構提出了有名的發展計畫「核心構想」。很可惜地，在市場現實面的考驗下，這些計畫最後不了了之、草草收場。

1987.12.18

SQUARE推出該公司第一款RPG處女作「太空戰士」，但銷售成績平平。

1988.1.22

PC－E第一款RPG「邪聖劍」發隻，詭異的風格與生動的戰鬥畫面至今叫人難忘，但又臭又長密碼記錄方式更使人又愛又恨……

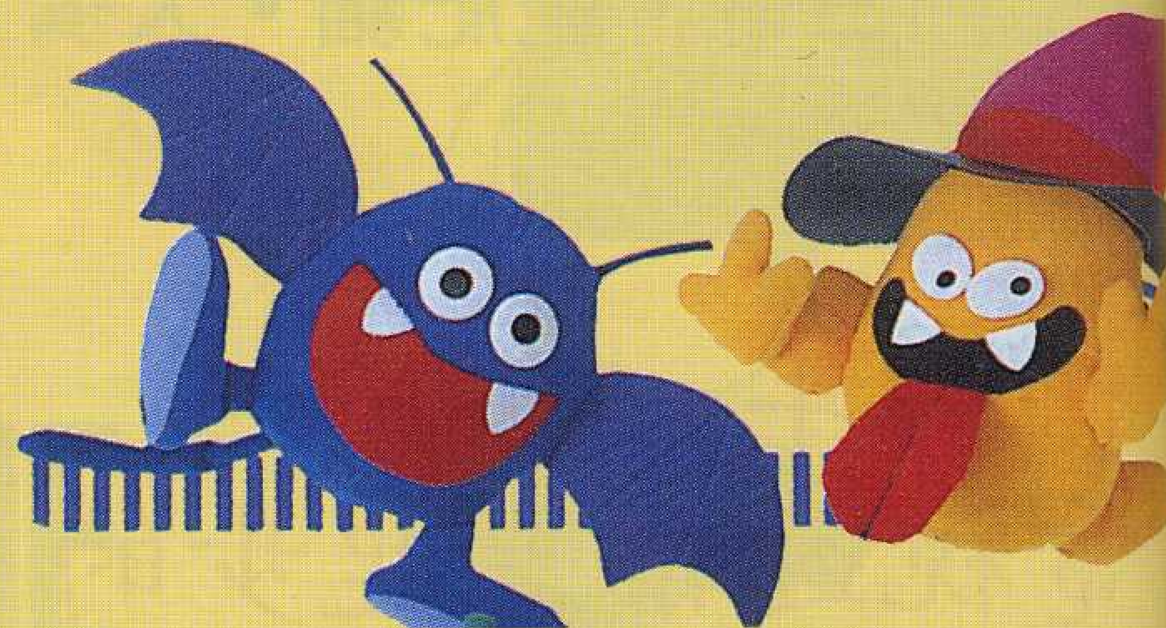
1988.2.5

NAMCO宣布跳槽至PC－E，第一作品爲該公司大型電玩名作「妖怪道中記」

1988.2.10

勇者三次鬥龍，熱情沸到最高點

電視遊樂器上最成功也是最佳票房保證的勇者系列終於推出第三集，熱賣的盛況依舊瘋狂也依舊成功，但是許多



人蹺課、蹺班排隊購買的社會問題依然浮現臺面。有關當局因此發函給ENIX公司要求下次軟體發售時務必選定假日，避免造成類似的問題再次發生。



▲「勇者」的賣座保證，儘管發售日當天準備了充足的供應數量，但排隊搶購的盛況依舊無法避免。

1988.3.25

PC－E移植度最成功、同時也是首度將一款遊戲分上下兩集發售的STG作品「R－TYPE」登場。

1988.4

遊戲邁向大容量、會說話的里程碑

NEC發表了PC－E專用週邊——CD ROM的具體計畫。而HUDSON也同時發表了第一款活用CD－ROM大容量聲光演出的RPG作品「天外魔境」。

1988.10.23

FC老牌動作巨星「瑪俐歐」第三集登

場。在PC－E的全力挑釁下，任天堂依舊老神在在。

1988.10.29

SEGA臨陣換將·集中火力參一腳

從SG1000開始，SEGA公司似乎只在乎大型電玩事業上的成績，家用遊戲主機有點玩票性質。但在PC－E的强力搶灘下，SEGA重新檢討了發展方針，並推翻了該發售不久的MKⅢ系統，將主力投入家用遊樂器史上第一部16位元主機——「MEGA－DRIVE」全面進攻。自此家用遊樂器展開了史上第一次戰國時代。



▲家用遊樂器硬體第一部16位元主機由SEGA公司正式研發推出，而MD也是SEGA公司正式將實力投入家用遊樂器市場的開始。

1988.11.21

FC接班機種研發計畫開動

面對NEC、SEGA以硬體機能作爲訴求的火力集中攻擊下，任天堂公司開始認眞著手進行FC後續接班機種的研發計畫，並於同年的初心會中象徵性地公開了雛型機種，但當時誰也沒想到這項計劃居然會黃牛了將近三年……

1988.12.4

PC－E專用CD－ROM正式發售，「冒險大事典」與「小川範子」同時推出。



▲「小川範子」的推出，不僅實現了遊樂器上開口說話的聲光夢想，同時更眞正確立了往後遊樂器朝向多媒體領域發展的可能性。

1988.12.17

「太空戰士Ⅱ」苦盡甘來

Ⅰ代的銷售失利，並沒有使SQUARE喪失了信心，將前作薄弱的劇情與系統重新改良，再接再助的出發果然爲公司和這款作品帶來了滿堂采，從此在遊戲史上唯一可以和名作「勇者」分庭抗禮的作品正式出現。

1989－1990 電視遊樂器戰國時代的開場與閉幕

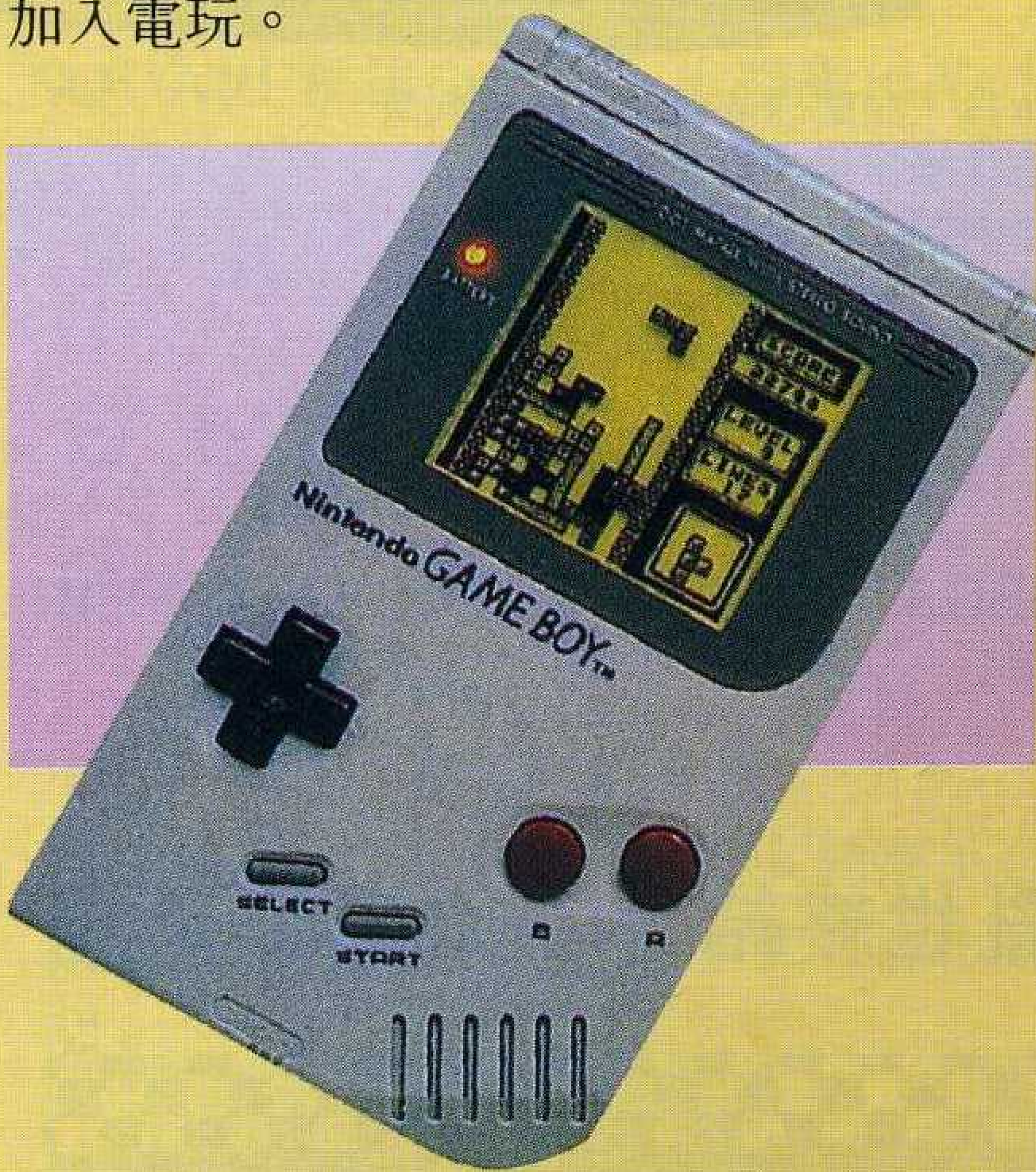
1989.3.21

MD－RPG名作「夢幻之星Ⅱ」發售

1989.4.21

小卒立大功·GB另闢戰局

在家用遊樂器戰局正一片緊張、一觸即發的動盪氣氛中，任天堂以反向訴求，推出了單色液晶攜帶型主機GAME－BOY，並且得到消費者極高的喜愛與迴響。據調查這項商品更吸引了以往對遊樂器不甚感興趣的女性消費族羣加入電玩。



▲八位元的GAME－BOY主機，雖然和家用的FC主機沒有任何關連，但是袖珍輕巧的特性卻再一次吸引了電玩消費者。在美軍「沙漠風暴」軍事行動中，這個小不點更成了戰爭之餘美軍最佳的休閒寶貝。

1989.6.30

會說話的自來也感動登場

萬衆所期待，第一款運用CD－ROM媒體製作的第一款家用RPG作品「天外魔境」終於登場。在當時，除了阪本龍一所精心創作的片頭音樂扣人心旋外，穿插其中的動畫與眞人配音演出更叫電玩族們感動不已、大聲尖叫。

1989.7.27

FC上著名RPG名作「地球冒險」發售。

1989.10

美國ATARI公司推出八位元彩色液晶攜帶型主機——「LYNX」，企圖沾GB賣座的光撈上一筆。



▲由ATARI公司所推出的這部彩色液晶主機「LYNX」，就性能而言的確是當時最先進的攜帶型主機。但該公司依舊沒有吸收到之前在家用主機上失敗的經驗與教訓，這部主機在軟體支援失敗的情形下也在極短時間內退出市場。

1989.11.22

NEC推出PC－E簡易廉價機型「SHUTTLE」。



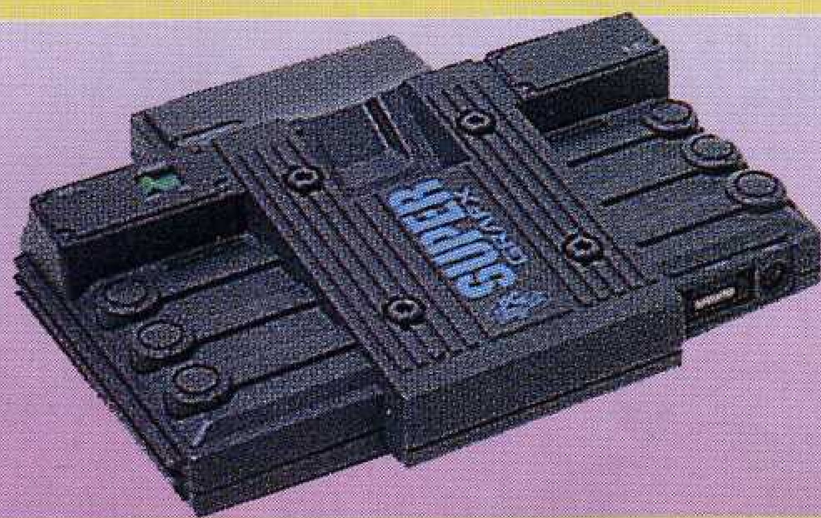
▲這部PC－E「SHUTTLE」是將原有PC－E標準機種所具備的擴充機能全部去除，企圖以廉價促銷手法爲訴求，吸引低年齡層的消費族羣。

1989.12.8

NEC推出PC－E小改款機型——「CORE」與機能加强型——「SUPER－GRAFX」兩部新主機。



▲「CORE」在售價與機能上和原先標準型完全相同，唯一的變更是將AV端子列爲標準配備。



▲「SUPER-GRAFX」主要是將原先PC-E的圖像拼合與捲軸表現兩項能力做一番加强的高階機種，同時也具有相容原先對應軟體的互換性。但是高昂的售價與對應的軟體等問題遲遲未能獲得解決，因此在發售後沒多久就宣告了退出市場的命運。

1990.2.11

勇者IV發售，受歡迎程度略減

1990.3

大型、家用兩對應，SNK力挽狂瀾

看到了各家在家用遊樂器上的賣力拔河演出，不由得讓同爲大型電玩與家用軟體開發的名廠SNK有些心動。因此，打著家用與大型遊樂兩對應的高性能16位元NEO・GEO主機正式推出。



▲有了這部16位元主機，等於就是把大型電玩上的基版給搬回家。不過，軟體的價格卻和程式容量一樣嚇人，這也是初期這部主機一直無法施展手腳的主要原因。

1990.8.21

任天堂破例提前舉辦一年一度的初心展示會，在黃牛了將近三年後，在會中終於正式發表了FC的眞正接班機種——16位元的SUPER−FAMICOM。同時也明確地公開了這部主機的發售日期與同時發售的軟體。

1990.8.8

SEGA出攜帶型彩色液晶主機「GAME・GEAR」。



▲爲了向業界表示SEGA絕對有心經營家用市場的誠意，同時也表現出與任天堂勢不兩立的決心，彩色液晶主機「GAME・GEAR」開始全面開場演出。

1990.9

SEGA發表MD專用MODEM開發計畫。

1990.11.21

亂世終結者SFC霸氣登場



▲16位元主機SFC的登場，不僅象徵家用遊樂器邁向另一個新的紀元，第一次電玩戰國時代也暫告閉幕。

頂著FC不敗的名氣招牌，也歷經了三年黃牛歲月，16位元主機SFC終於揭開神秘面紗正式登場。同時發售的「超級瑪俐歐」再次證明了任天堂經營實力與消費者的認同信心。在SFC正式登場後，第一次的電玩戰火已經明白地分出勝負了。

1990.12.1

NEC推出相容PC−E磁卡的攜帶型彩色液晶「PC−GT」



▲截至目前爲止，這部GT的性能可以稱得上是所有掌上型機種中評價最高的機種，無奈售價太高、實用性卻不高的因素造成了日後的悲慘命運……

1991−1992 家用遊樂器平穩的太平盛世

1991.2

SQUARE宣布終止FC的「太空戰士V」開發計劃，同時宣布將製作SFC版的「太空戰士Ⅳ」。

1991.3.29

MD第一款3D−RPG「光明與黑暗」發售。

1991.5

SEGA 於東京玩具大展中發表MD專用CD−ROM規格

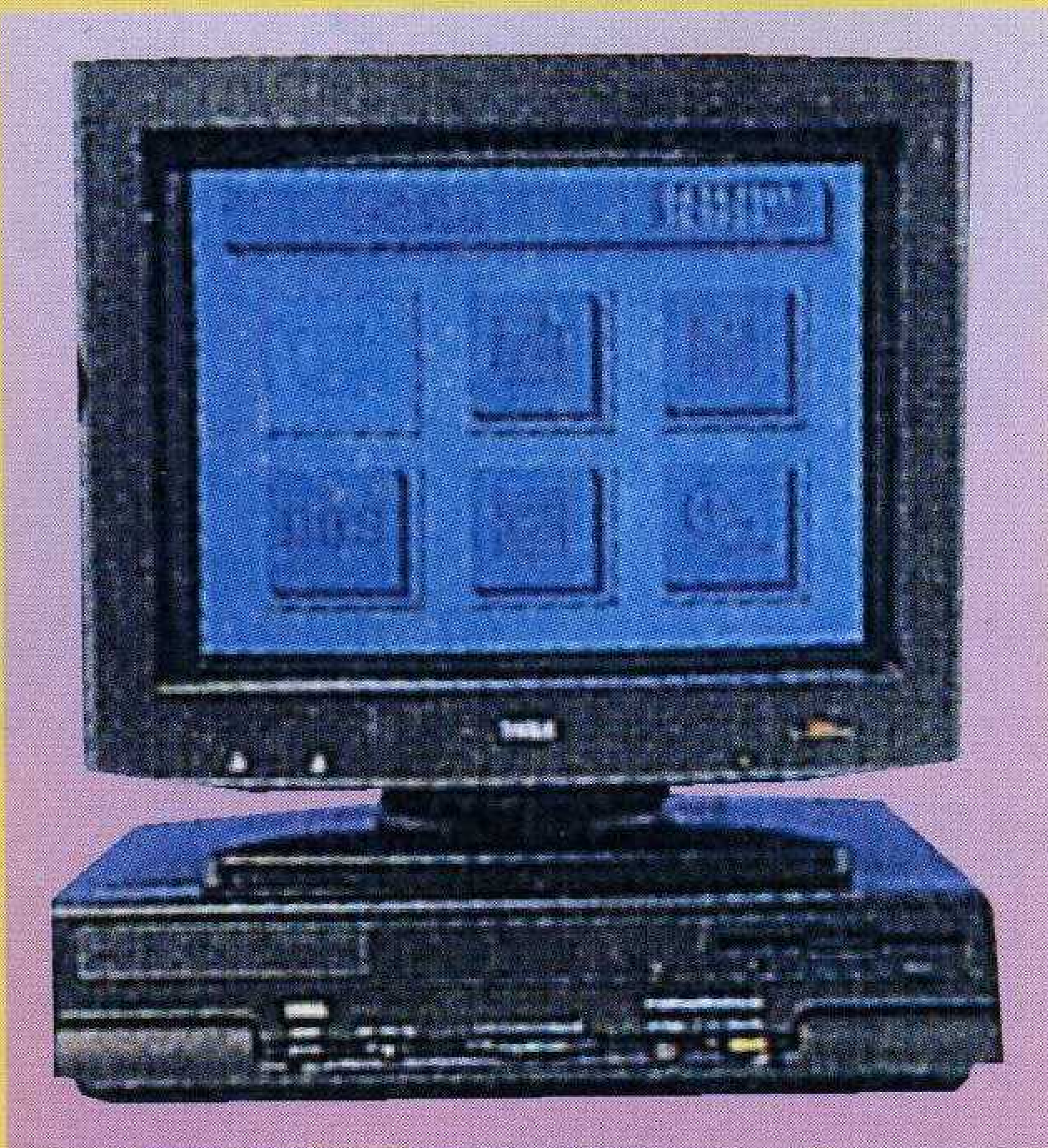


▲因應新一代多媒體市代潮流，SEGA公司研發的MEGA-CD首度亮相。精湛的性能演出，不由得使任天堂也趕緊提出了與SONY開發SFC專用CD-ROM的計畫。

1991.6

SEGA與美國IBM公司合作，推出簡易

型個人電腦「TERA-DRIVE」



▲由於與IBM共同合作研發個人電腦的機緣巧合，SEGA公司藉此網羅了不少個人電腦上知名的遊戲廠商加入MD的陣容。

1991.7.19

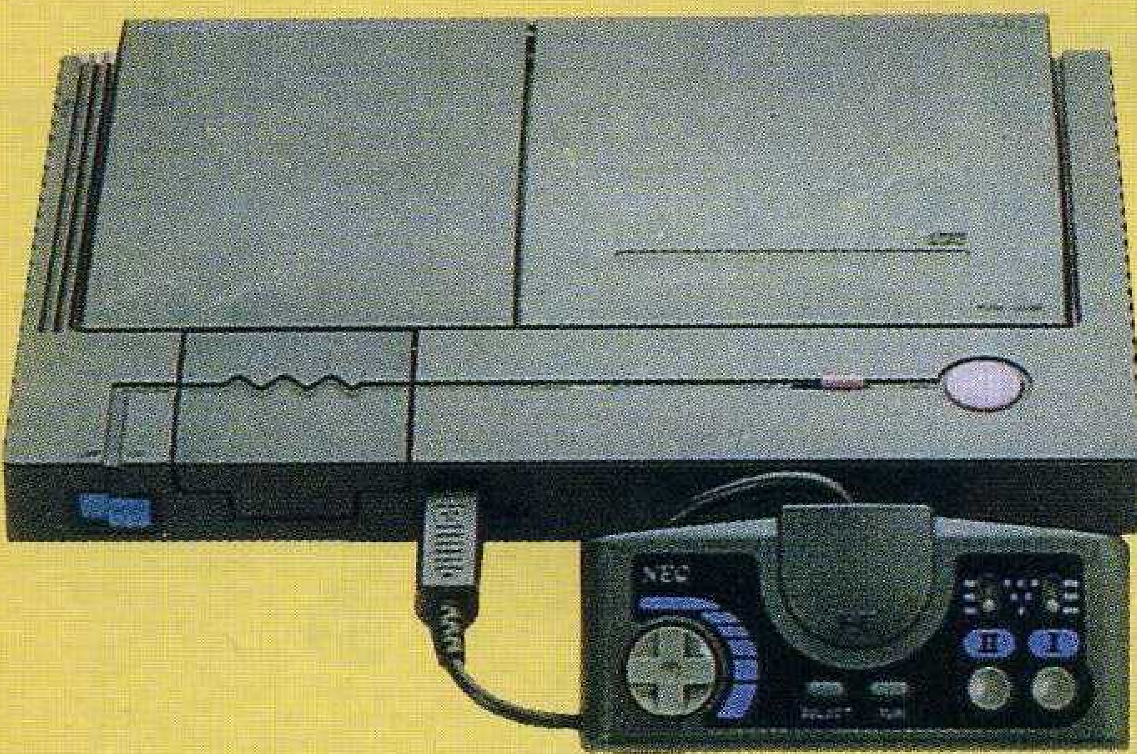
SQUARE的SFC版「太空戰士Ⅳ」登場。

1991.7.26

SGEA用來對付瑪俐歐的巨星——音速小子臭屁登場。

1990.9.21

NEC推出一體型PC-E大改款機型「DUO」，並發表SUPER CD-ROM系統計畫。



▲一體型的PC-E DUO改款主機與新系統的計畫，並未使PC-E反敗為勝。

1991.11.21

FC磁碟名作「薩爾達傳說」以SFC版新面貌展開另一場轟動冒險

1991.12.13

NEC推出PC-E加强型CD-ROM單體「SUPER-ROM」。



▲由於這部週邊內已內建了新系統驅動程式，因以往的使用者不必購買整組DUO，也能使用新對應的軟體作品。

1991.12.20

MD專用CD-ROM「MEGA・CD」正式發售。

1992.3.26

PC-E最後的名作「天外魔境Ⅱ」發售

1992.9.27

ENIX推出SFC版「勇者鬥惡龍Ⅴ」。

1992.12.6

SQUARE推出SFC版「太空戰士Ⅴ」。

1993-1996 家用遊樂器動盪新時代的來臨

1993.1

NEC、SEGA及PIONEER共同攜手合作的LD-ROM合作計畫正式具體化公開。



▲LD-ROM硬體計畫的起步，訴說了家用遊樂器不可避免朝向多元化發展的世紀邁進。

1993.1

家電業巨人松下閃電參戰

由日本松下電器與美國EA公司合資正式成立美國3DO公司，並且於美國冬季消費性電子產品展中公開發表兩家公司預定共同携手合作製作家用主機的計畫。



▲32位元的3DO主機首次與世人見面，同時在松下電器的全力主導下，部份知名軟體廠商加入弓這場多媒體的家用遊樂器革命之中……

1993.2

任天堂與SONY攜手合作研發CD互換機的計畫呼之欲出。並傳出任天堂與50家軟體公司簽訂軟體開發協議。

1993.4.1

勝利音產推出MD一體型相容主機「WONDER-MEGA」。



▶「WONDER・MEGA」是SEGA公司首度嘗試開放硬體規格與他廠合作，主要用意在於以不同的行銷訴求以擴大消費層與市場銷售成績。

1993.4.23

SEGA宣布發售新改款廉價型MD及MDCD主機。原先機種全面停產。



▲MEGA-2主機及CD在外型上改

軟硬體大事年表

以更具年輕的玩具設計風格。

1993.5
官逼民反？SONY揭竿起義？

業界傳出任天堂與SONY毀約斷交的傳言。隨後SONY也宣布即將自行推出家用主機的計畫與構想。

1993.5
HUDSON宣布開發32位元新主機計畫

1993.5
業界傳出SNK將推出CD主機的消息。

1993.8
SONY與SME共同出資成SCE公司，爲後續進軍家用電玩市場預先準備。

1993.10.7
3DO主機正式於美國上市。

1993.12
SEGA宣布32位元新主機開發計畫。

1994.2
SONY傳說中的新主機正式公開規格說明，暫稱爲「PS-X」

1994.2
決戰契機在於CD媒體新時代

SEGA正式發表下一代主力機種SATURN規格諸元，並公開第一款對應軟體「VR快打」移植近況。

1994.4
3DO主機在日本國內發售。

1994.9.9



SNK推出NEO-GEO-CD單機，原先卡匣版的名作在CD化後，低廉的價格引起消費者極高的興趣。

1994.11.21
虛擬實境的理念具體化

任天堂按例舉辦初心會，同時並展出32位元液晶遊樂主機——VIRTUAL-BOY。



▲雖然有著32位元的強力心臟以及充滿立體感的影像，但是VB容易造成眼睛疲勞的缺點卻是日後無法暢銷的主要原因。

1994.11.21
次世代戰火全面開打！

SEGA-SATURN正式發售。



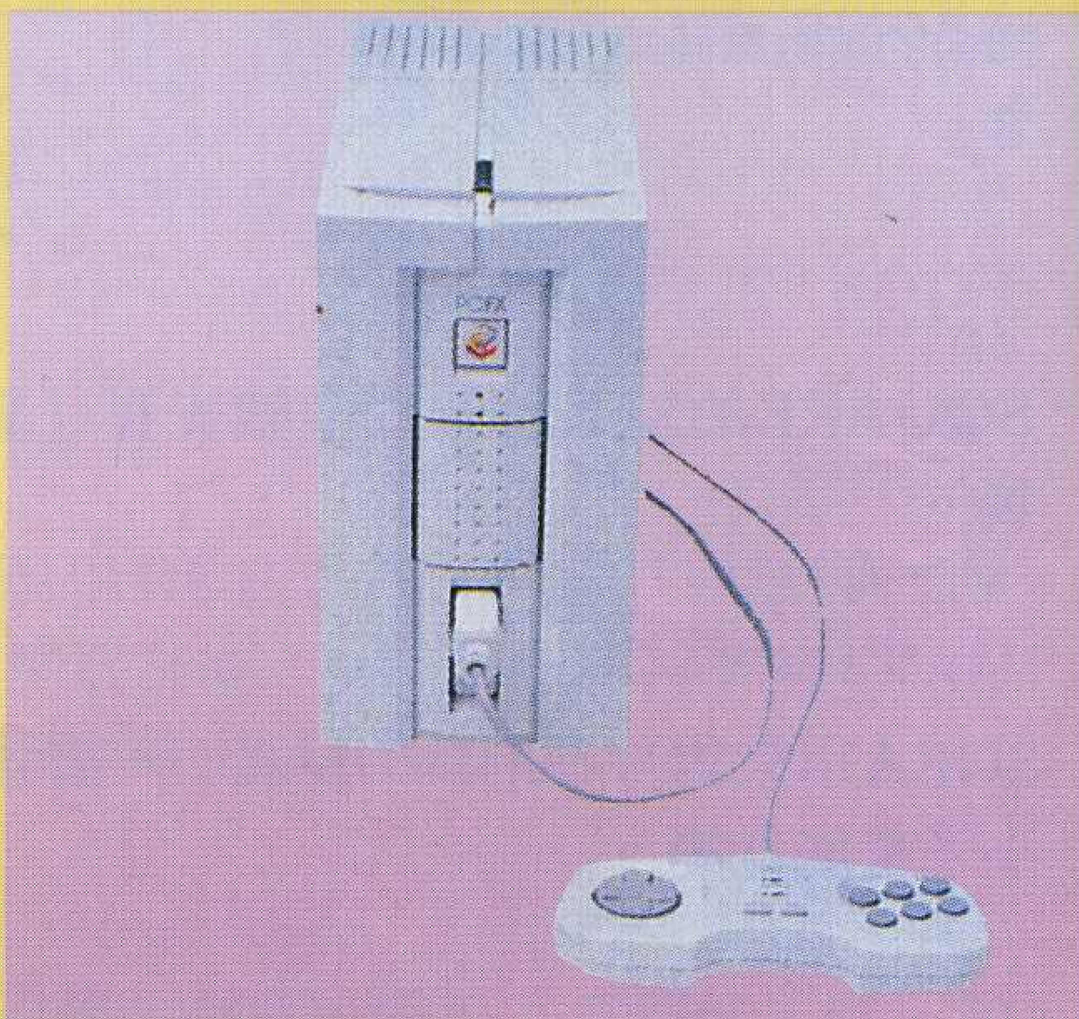
▲象徵家用主機新時代的來臨，SS主機在VR快打的全力助陣下，不僅展現了32位元次世代主機的硬體實力，更在發售一週內銷售突破50萬部。

1994.12.3
SONY PLAY-STATION正式發售



▲由於長久以來和任天堂合作所獲得的經驗，使得SONY憑藉其家電的技術力，在跨入家用遊樂器市場後，所獲得的熱烈反應出乎業界人士意料之外。

1994.12.223
NEC PC-FX正式發售



▲由於沒有強打作品，同時受到SS與PS的市場影響，FX空有一身硬體好本領，卻難以吸引消費者青睞的目光。

1995.1
PLAY-STATION原創格鬥大作「鬥神傳」登場

1995.2
次世代主機面臨後繼支援軟體不足問題。

1995.3.27
SFC超級開發小組話題作品「超時空之鑰」發售

1995.4
任天堂宣布進行SFC衛星資料傳送計畫

1995.5
SS、PS出貨數量同時宣告突破一百萬部

1995.5

3DO發表64位元升級「M2」計畫。

1995.5

任天堂公司在美國E3展中首次公開次一代64位元主機的外表，同時更宣布在同年11月日本舉辦的初心會中將一舉展示對應軟體。

1995.6

爲擴大銷售戰果，SS宣布調降主機售價至日幣34800。

1995.7

因應SEGA的降價策略，SONY宣布推出普及版PS主機定價日幣29800。

1995.8.21

VIRTUAL－BOY發售

1995.8

「瑪俐歐Ⅴ」發售，SFC展開軟體攻勢

1995.8

日本產經新聞中報導，任天堂公司開發中的64位元主機定名爲「NINTENDO・64」的消息，從此N－64的名號正式塵埃落定。

1995.9

SEGA與SNK簽訂軟體相互移植協定

1995.10.25

出師未捷身先死・長使英雄淚滿襟

國人自製主機「A'CAN」發售



▲由國人一手包辦軟硬體研發計畫的本土16位元主機「敦煌」，在敵不過外來主機的全面攻勢與玩家現實的口味挑剔下黯然收場。

1995.11.21

任天堂公司依照約定，在日本幕張所舉辦初心會中展出了N－64主機與對應軟體，同時更宣布將在來年四月以日幣二萬五千圓的定價發售的消息。



▲號稱本世紀最强的家用遊樂硬體-NINTEDO64，在「瑪俐歐64」精彩的3D演出下，讓玩家再一次感受到好久不見的任天堂軟硬體魅力。

1995.11

SS 宣布主機再次調降售價至日幣29800

1995.12

PS宣布主機調降至日幣24800

1995.12

日本超級國寶名作「勇者鬥惡龍Ⅵ」發售

1995.12

任天堂舉辦N－64機能說明會，對業界說明N－64的詳細機能與未來擴充等相關發展計畫。同時也宣布專用對應週邊「磁氣磁碟」系統的開發計畫。

1996.3

家用遊樂器史上最慘烈的價格肉搏戰

SEGA宣布推出廉價改款型SS主機，價格爲日幣20000圓。



1996.3

任天堂公司以半導體生產數量不足爲理由，宣布N－64將延後至6月23日上市發售的消息，引起業界、消費者等多方的質疑與猜測。

1996.6.23

64位元性能大狂飆・好戲開鑼

NINTENDO－64終於正式如期發售，「瑪俐歐64」再度掀起話題旋風。

1996.8.10

本土理想與抱負的勇於實現

集結了過去家用遊樂雜誌界精英的「電遊通訊」正式創刊，企圖打破以往外行人編輯專業雜誌的觀念與作法。



▲【電遊通訊】的成軍，歷經種種的波折。但是編輯人員有信心帶給所有讀者另一個不同的電玩資訊新紀元。

1996.8.30

「電遊通訊」試刊號受業界人士及讀者踴躍支持，銷售成績大成功，應讀者要求製作推出本特輯。

設計概念＆硬體特性

3D–CG高度實現化

PLAY STATION具有工作站同業影像描繪之特性，它的描繪特性是每秒間36萬個POLYGON圖形，它配置的座標變換GTE幾何演算ENGINE是家用遊戲硬體初次使用的高級晶片，一提及VR 遊戲影像畫面就會令玩家想起是PLAY STATION的生動表演，這就是遊戲站的超級力量。



■設計概念

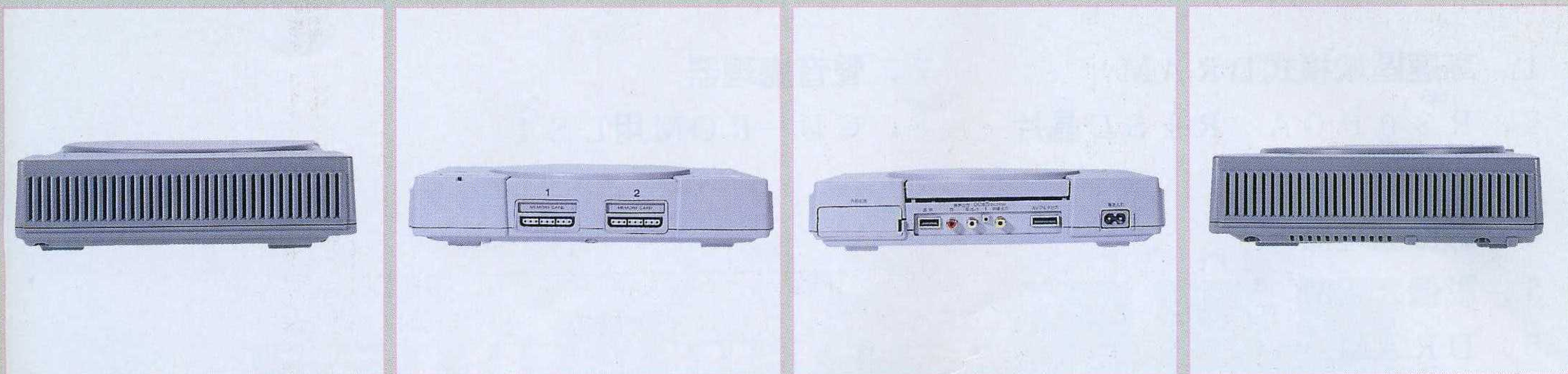
SONY公司在製造PLAY STATION時的目標即是，內部搭載的晶片必須超薄且積集化，同時影像的機能一定要是傳統家用遊戲硬體所無法辦到的，那就是3次元的VR影像，一種能描繪出POLYGON並且在其表面上進行紋理貼圖和光源指定的特殊晶片。PLAY STATION這部份的性能和目前遊戲中心流行的3D遊戲基板設定上是同等級，PLAY STATION就是一部頂尖級的3次元圖解專用遊戲主機，它實現了最佳的3度空間遊戲感受。

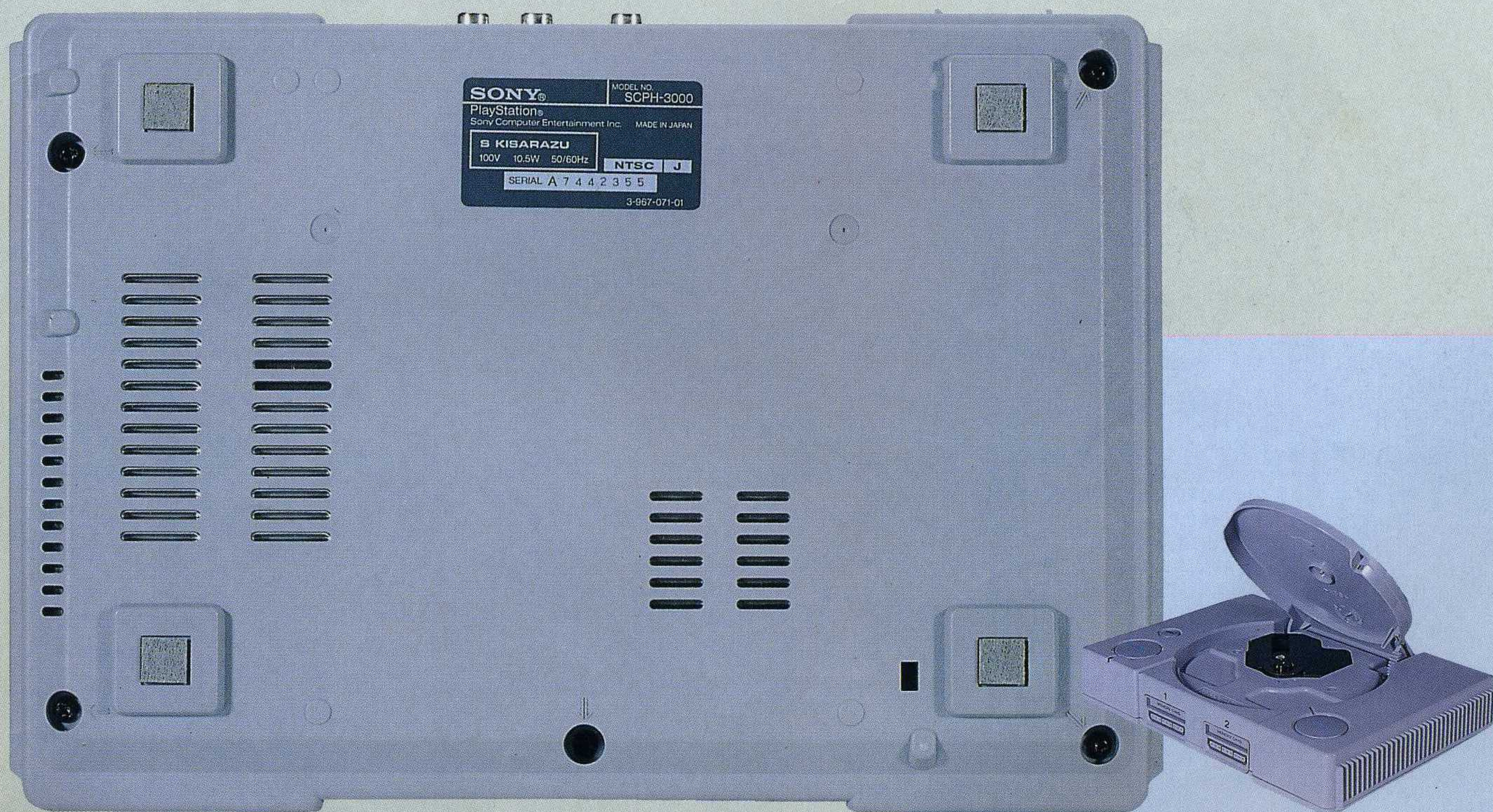
PLAY STATION的特色是最高級的CG影像製作、強力的動畫拼合能力、60分之1秒的畫面快速描繪、壓縮影像資料即時解凍，以及倍速CD–ROM與PCM音源採用。在開發環境上針對第三軟體廠商需求，提供平價位的開發軟體機材、製作軟體環境的整備、高級遊戲製作使用語言軟體開發和行銷上的支援等等。完善的硬體規劃與廠商力量的整合，使得PLAY STATION成了電視畫面表現最佳高畫質的家用遊戲硬體。

■硬體特性

PLAY STATION最大特徵是和工作站同等級的3D–CG描繪能力，它搭載了幾何演算GTE，這是高度實行並列處理的特製演算器，GTE的特性爲表現電腦向量繪圖POLYGON，並且高速的計算出POLYGON的各個頂點。GTE同時能進行設定POLYGON的基本資料，並於POLYGON的外表進行光線明暗的陰影效果顯示、紋理貼圖的描繪。

PLAY STATION的POLYGON





是以三角形和四角形獨立頂點構成的資料，例如每秒最大36萬個POLYGON獨立三角形描繪，各頂點演算即36萬×3頂點＝108萬頂點分別對應演算。這36萬個POLY GON描繪是建立於一個電視畫面（NTSC方式）橫向解析640dot、縱向解析度240dot，在此高解析的POLYGON上GTE除了在其表面上貼上各種材質和指定光源投射範圍之外，更能進行半透明的特殊效果與擴大、縮小、旋轉、變形的圖型加工技巧。

■2次元影像描繪

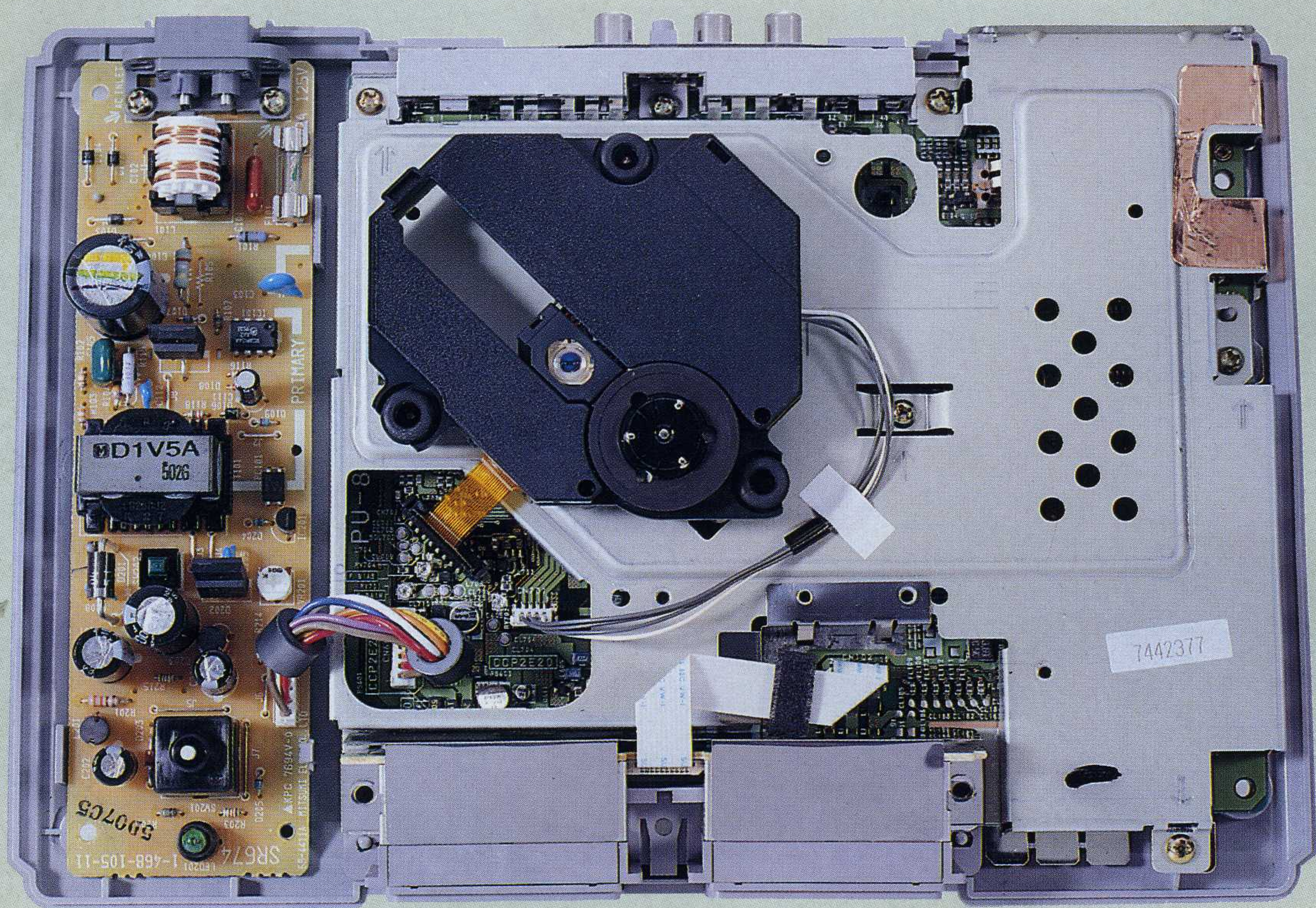
傳統的16位元遊戲主機1個畫面的動畫拼合數目爲128個（8×8），而電動版使用的16位元硬體則是其4倍以上1000個的動畫拼合圖形，由於硬體性能的差異在於同一個畫面的水平一條線動畫拼合圖形是32個比320個，PLAY STATION就不一樣了，它是32位元的硬體，其動畫拼合能力是16位元電動版硬體的4倍，即一個畫面能表現8×8 dot尺寸的4000個活潑生動的角色。

動畫拼合的圖形皆可以在標準的解析度320×240 dot下，進行60分之1秒的高速描繪，並且可以各別的指定這些動畫拼合圖形的擴大、縮小、旋轉與變形的視覺特效。PLAY STATION的動畫拼合能力性能極高，因此也可充當背景使用表現出多重捲軸的影像，再加上影像採點描繪，因此圖形上有著比美國人電腦影像描繪的精細畫質。

■量身打造的RISC演算晶片

PLAY STATION採用最先進的指令縮小型RISC CPU，RISC CPU的R3000A CUSTOM其資料的研判，處

1. 高速區域模式DRAM
2. R3000A RISC晶片
3. ROM
4. 影像處理器
5. 影像RAM
6. DRAM
7. 聲音處理器
8. CD－ROM用LSI



理動作是傳統電視遊樂SFC 3倍以上的能力，採用RISC晶片是發售中次世代遊戲機們共通的前瞻理念，這種單一指令型式的規格是針對提昇整體演算數值而設計的。R3000A的脈衝周波數是33.8688MHz，再加上4個演算器GTE（幾合演算器）、GPU（影像處理器）、MDEC（資料伸長處理器）、SPU（聲音處理器）的分散或並列處理，PLAY STATION整體演算值和專業級的工作站用電腦不分上下。

■JPEG的影像解凍規格

家用遊戲軟體與電動版營業用遊戲軟體售價之別是由記憶體搭載數量來區分的，記憶體越大越能在角色與背景的描繪上大作文章，同樣劇情的安排上也佔盡了便宜。就家用遊戲而言，大容量的記憶體表示遊戲硬體售價將高漲，而大肆揮霍記憶體的情況下，也往往造成一枚CD－ROM的不敷使用。影像資料若能高度的壓縮，使用時快速解凍，將可克服上述的容量飽合現象。SATURN採用的MPEG－1規格的解凍方式，不過播放出來的影像卻有著降低畫質的缺失。遊戲硬體是採60分之1秒爲單位的操控輸入，這點對每格畫面僅做部分資料更換的MAPG－1而言較爲不利，因此PLAY STATION改採用這一格影像與下一格影像分別獨立壓縮的JPEG（靜態壓縮方式，這就是PLAY STATION高人一等的硬體機密。

JPEG專用的解凍裝置就是資料伸長的MDE C晶片，它能將自由形狀單

格壓縮的影像資料高速的解凍。不管是2次元的影像或是3次元的POLYGON動畫不損及畫質的情況下完全重播，這才是高品質的影像演出。PLAY STATION的MDEC可播放出一片CD－ROM 35分鐘至74分鐘全彩色動畫，MDEC除了能豐富軟體內容之外，同時也節約了軟體容量的空間。

■音聲效果

多邊形表現能力、動畫拼合、MDEC特性對PLAY STATION而言表現可圈可點，而音聲效果的處理上亦有其獨特的風格，有關這部份是由SPU（聲音處理器）來進行控制的。除了CD本體的數位音源之外，PLAY STATION亦配置了PCM音源24頻道，PCM音源的取樣周波數是44.1 KHz，這和CD本體的數位音源相當接近，善用這24頻道的PCM音源，絕對可以表現出不遜色於CD音源的高音質BGM效果。



PLAY STATION影像諸元表

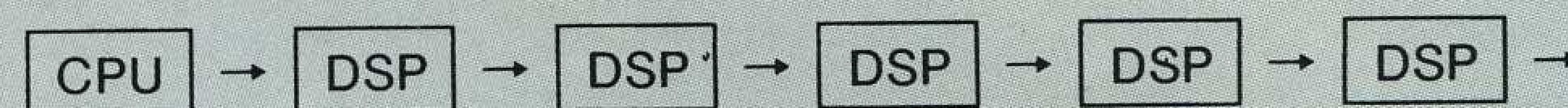
CPU 命令讀取 資料讀取 CPU脈衝周波數	R3000A CUSTOM 32 bit RISC型 32 Kbit 4 Kbit 33.8688MHz
GTE 演算機能 頂點演算性能	CO PROCESSOR接續 座標變換、透視變換、光源計算 150萬獨立三角形／秒
MDEC 特別晶片配置 基板規格 動畫再生能力	1DCT JPEG、MPEG Subset 30格／秒（320×240 dot） 15格／秒（640×240 dot）
GPU 動畫拼合描繪 色數 描繪特性 POLYGON描繪 POLYGON數量 畫面解析度 最大色數 顯示監控	1×1dot～256×256 dot 4000個/畫面(8×8 dot動畫拼合圖形1/60秒表示) 擴大・縮小・旋轉・變形・半透用 獨立三角形　獨立3D四角形、連接3D直線 每秒最多36萬個（紋理描繪） 256×224至704×488dot 1677萬色 NTSC／PAL方式(交錯掃描／非交錯掃描模式)
SPU 聲音取樣周波數	數位音源DSP PCM 24頻道 取樣周波數44.1KHz
倍速CD-ROM規格	CD-DA、CD-ROM／XA、ISO9600
記憶體構成 主記憶體 VRAM 聲音RAM OS RAM CD-ROM暫存記憶體	16Mbit 8Mbit 4Mbit 4Mbit 256Kbit
記憶卡構成	128Kbit

PLAY STATION小檔案

發售日：	1994年12月3日
售　價：	19800日幣（目前售價）
銷售數：	約270萬台（5月15日止）
軟體數：	340款（7月26日止）

①複數DSP分擔處理

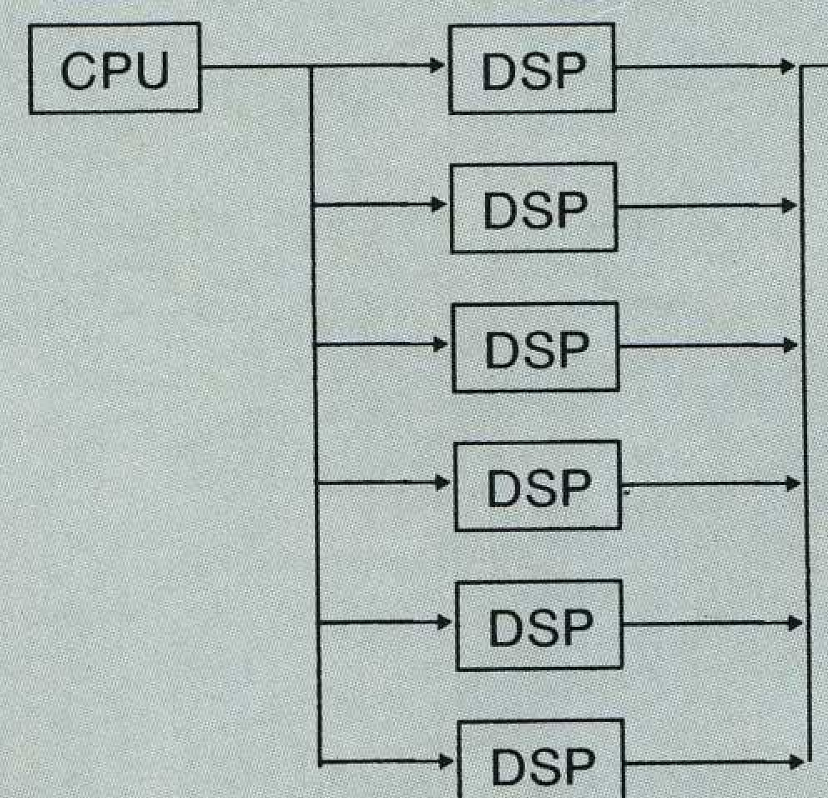
圖(一)



②複數DSP分別處理座標變換／光源指定／透視變換／貼圖等動作。

③RISC CPU與DSP並列處理

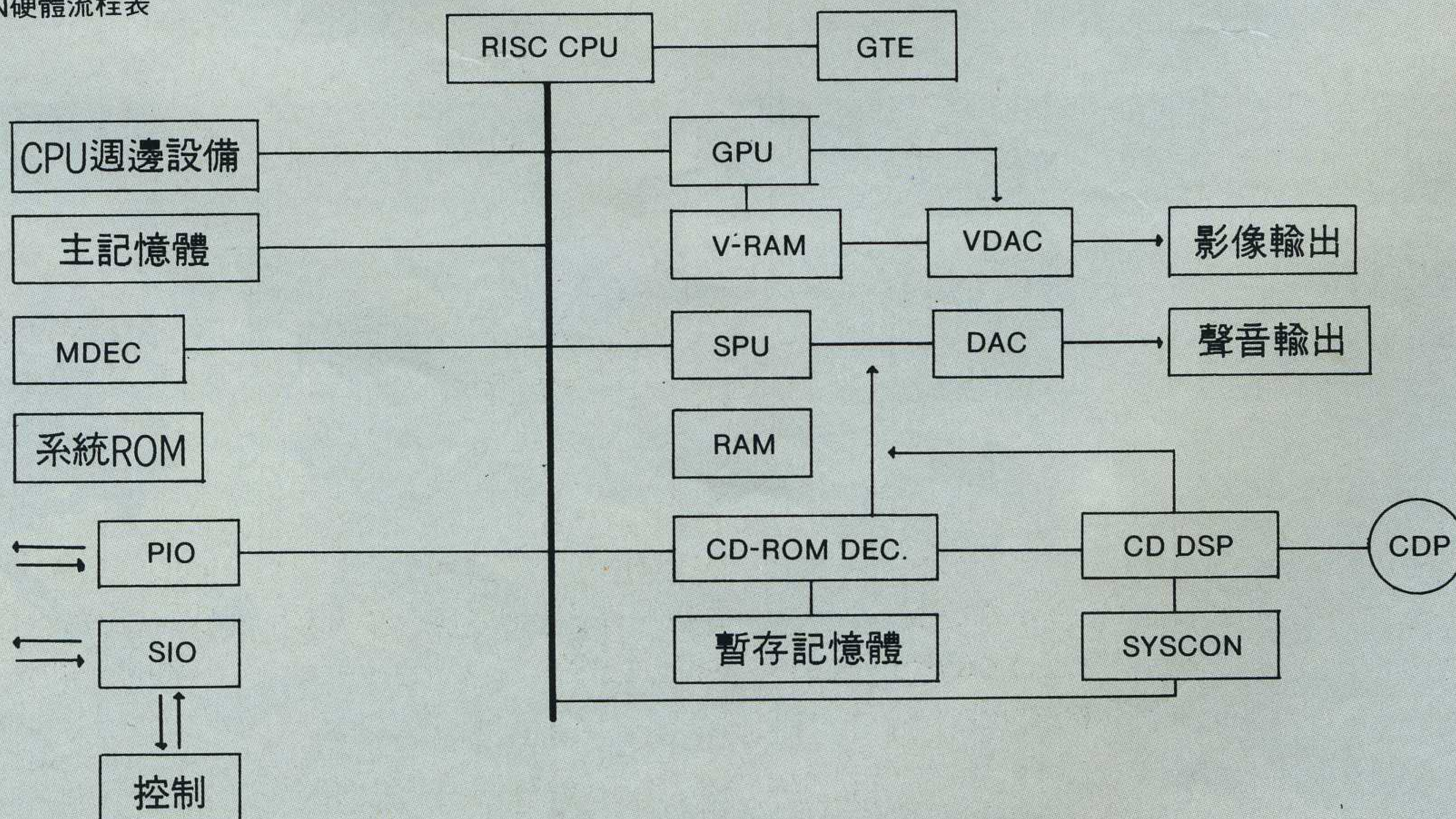
圖(二)



④不採用分別處理的方式，而是並列來進行各種資料研判。

圖(三)

PLAY STATION硬體流程表



PLAY STATION 主機內外大剖析

PLAY STATION周邊配備一覽



標準操縱器
■SCE■日幣2500圓
與主機標準配備操縱完全相同的2P專用操縱器。



ASCII PAD V
■ASCII■日幣2980圓
8個按鈕可設定連射，同時搭載有SLOW機能。



SUN SOFT PAD
■SUN SOFT■日幣3480圓
具格鬥必殺技指令記憶功能及連射、SLOW機能。



SUPER指令輸入操縱器
■OPTEC■日幣3480圓
具連射、液晶顯示必殺指令，可記憶63種指令動作。



NEGCON賽車操縱器
■NAMCO■日幣4980圓
利用左右旋轉模擬賽車方向盤的賽車專用操縱器。



ASCII格鬥V搖桿
■ASCII■日幣5980圓
獨立連點SLOW機能的格鬥遊戲專屬控制設計。



飛行操控搖桿
■SCE■日幣6980圓
針對飛行時的操作而推出的模擬飛行操控搖桿。



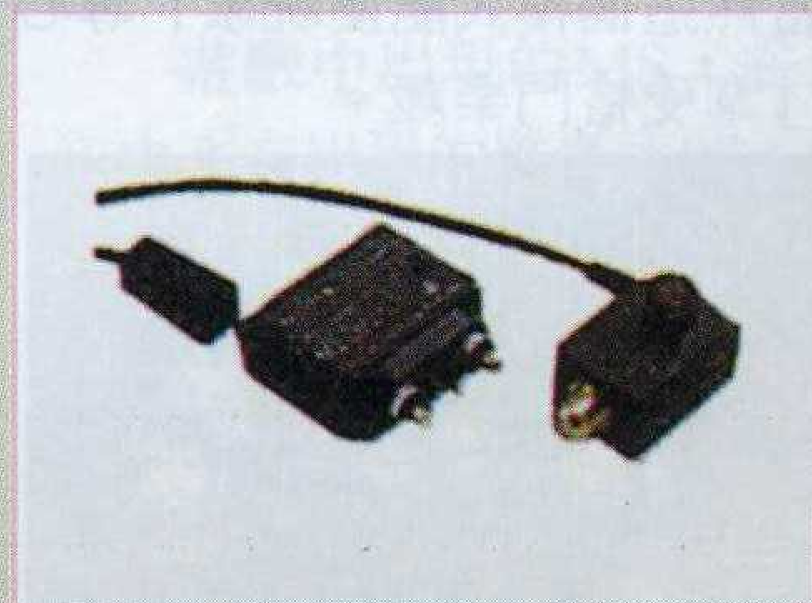
SANKYO N・ASKA
■DES研究所■日幣5800圓
體驗實際操控帕青哥機台的柏青哥專用操縱器。



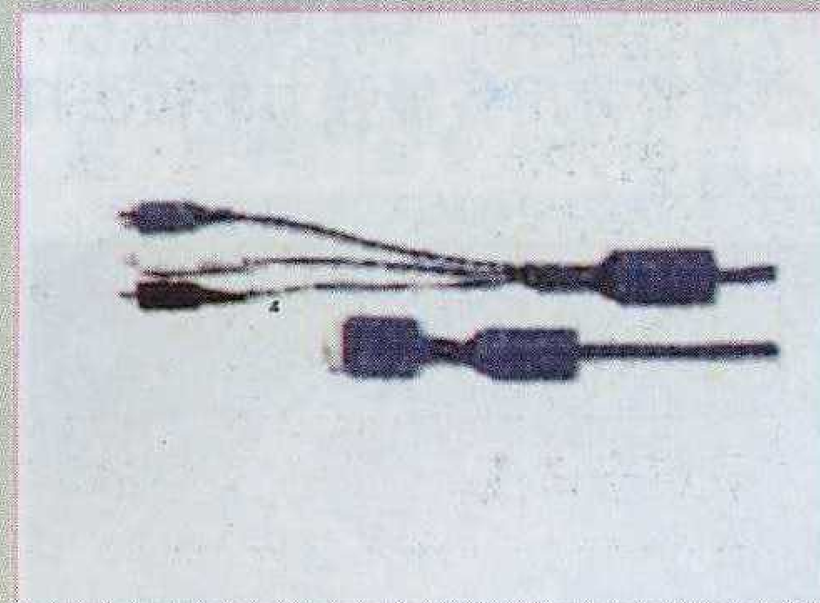
HYPER BLASTER
■KONAMI■日幣3980圓
對應射擊遊戲而設計的光線槍。



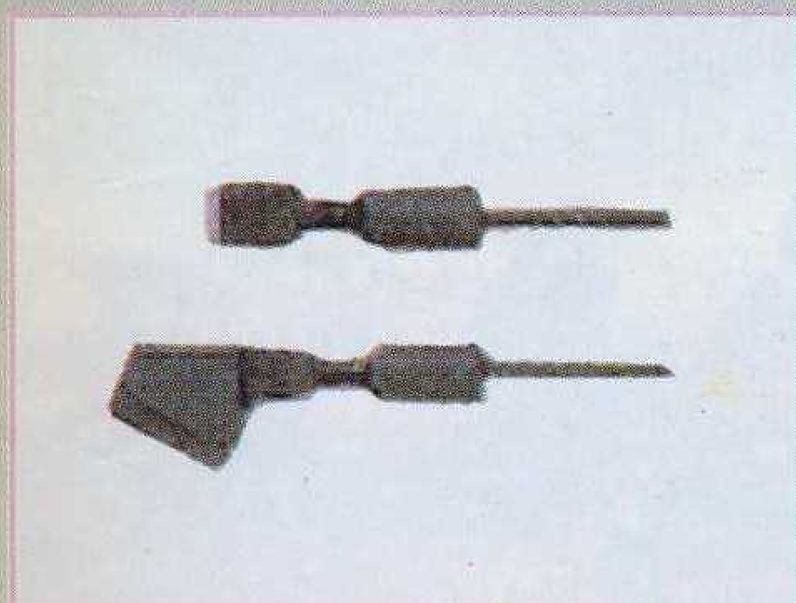
滑鼠■SCE■日幣3000圓
SLG等游標快速移動的設計結構。



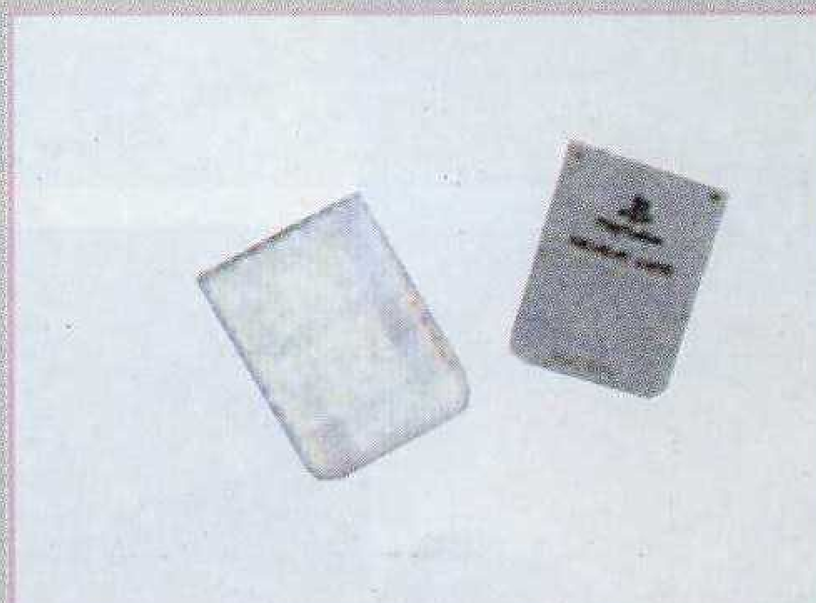
RF導線
■SCE■日幣3000圓
傳統RF電視使用的聲視訊導線。



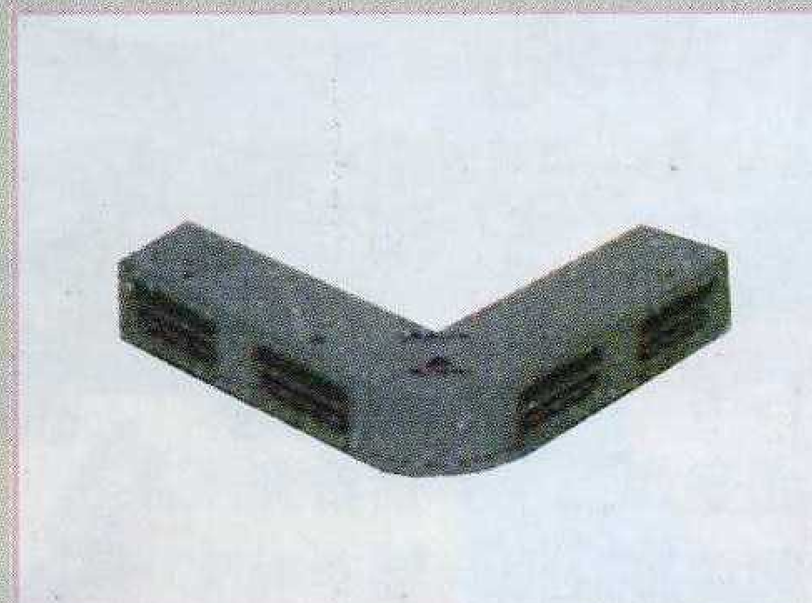
S端子變換導線
■SCE■日幣3000圓
普及版白色PS專用的S影像輸出裝置。



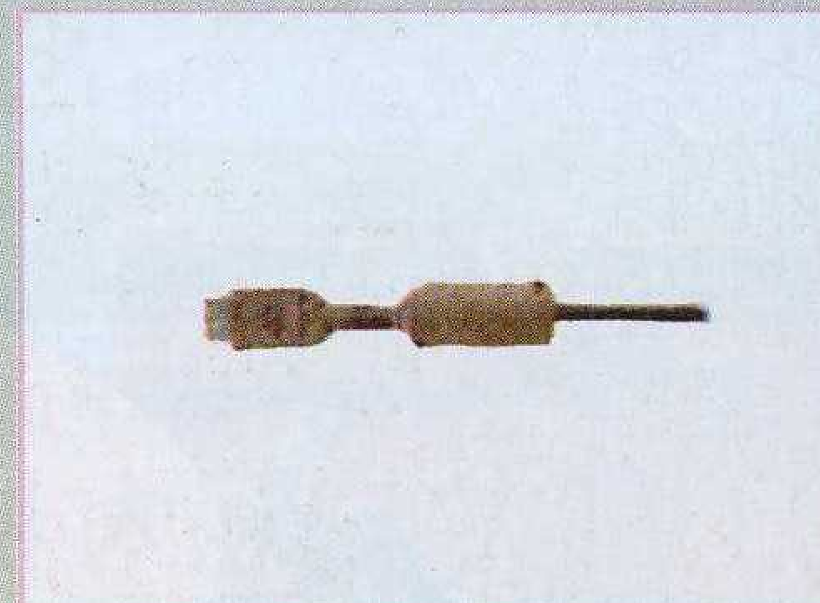
RGB導線
■SCE■日幣3000圓
RGB輸出的視訊導線，注意其規格與PC的差別。



MEMOR CARD
■SCE■日幣2000圓
PS專用記憶檔案資料卡，按下操縱器L1L2・R1R2，則剛消除的資料會恢復。



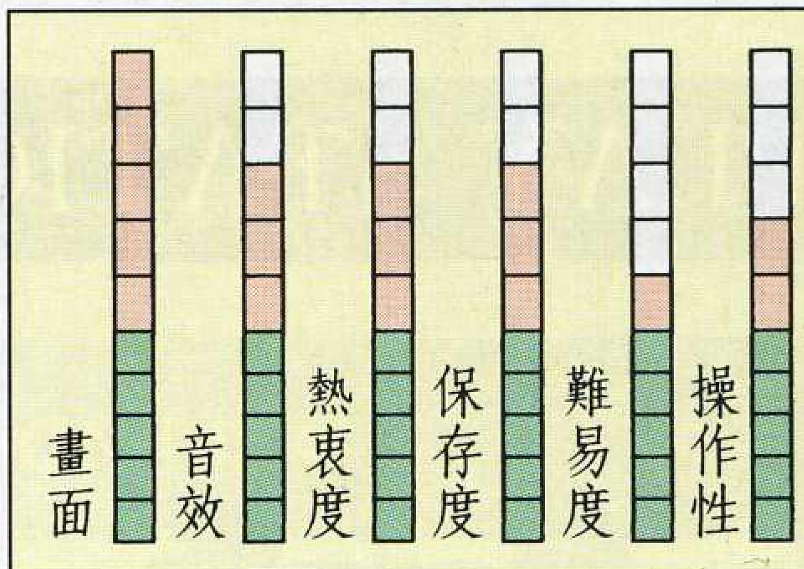
複數擴充器
■SCE■日幣3600圓
PS3人以上遊戲所使用的操縱器擴充裝置。



對戰導線
■SCE■日幣1500圓
對戰型遊戲2台電視同時進行的PS專用導線。



鐵拳2



拿姆科／ACT／￥5800

6種模式！一次看得痛快！

練習模式

無論是初學者或是精於遊戲的格鬥好手，都可利用這個模式，好好練習。這裡能與沒有抵抗的對手，進行連續技的練習，而且玩家能夠了解攻擊種類、連續技數、所造成的損傷値。除此之外，也能琢磨獨特的反擊命中方式。

在這個模式中，能夠練習10連組合技，所以能配合聲音，了解使用的按鈕以及時機。



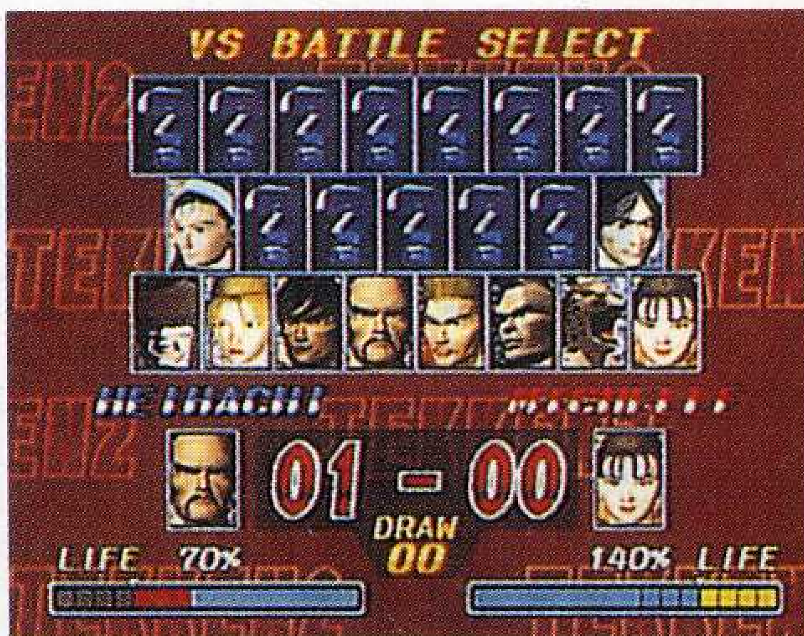
競時模式

所謂的競時模式，用最短的話來講，就是比誰能以最短的時間過關，在這個模式中，必須要善用各種強力的技法打倒對手。



大型電玩模式

從名稱上，就可知道是大型電玩版的照抄版。不過可以靠OPTION簡易選擇角色。當然這個模式能使玩家「專心」享受格鬥樂趣。



團戰戰模式

最近所推出的格鬥遊戲，通常都有追加團體戰模式。不過在此只能進行3對3或5對5的團體戰。

在「鐵拳2」中，採用了與衆不同的規則，能夠進行3對6，或是1對5的異類戰鬥。



對戰模式

想要專人，享受對戰的樂趣，不妨選擇這個模式。體力還可自由設定或原先的爲70%～140%。不過與前作最大的差異，就是無法比較對戰成績。

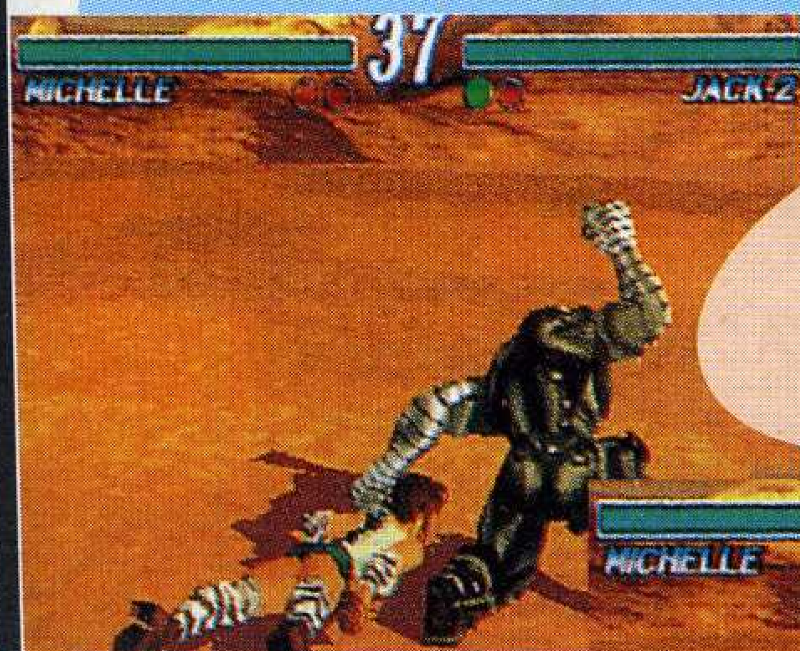


死亡競賽模式

靠一支體力量表，打到底的模式。減少的體力，即使打贏對手，也無法在下一場中回復。所以在這樣的嚴苛的狀態下，必須要巧妙掌握防禦方式才有勝機。



忠實再現 大型電玩版的內容



噴射投擲

飛跳～！

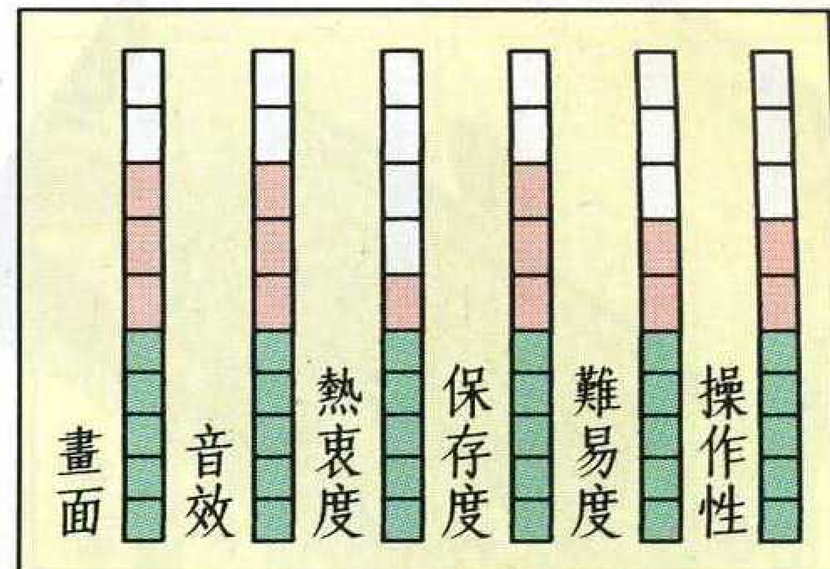




PS版中也有靈活的畫面切換

機動戰士ガンダム Version2.0

機動戰士鋼彈2



萬岱／STG／￥6800

成爲新人類在宇宙中翺翔！

在很久以前，連任天堂（不是SFC，而是最早的紅白機）都還沒有的時候，有一部非常受歡迎的卡通，甚至引發某些社會現象。這部卡通就是機動戰士鋼彈，也是本遊戲的原作。

鋼彈在塑膠模型界更是受歡迎，想買模型的人就像當年想買「勇者鬥惡龍」卡匣的人一樣，在店門口排成一條長長的隊伍。

而這些當年看鋼彈卡通長大的「鋼彈世代」，現在已經進入社會，並且企畫，催生出這一套遊戲。會去購買這套遊錢的，還是這些「鋼彈世代」的人吧！當然到現在仍然不斷推出新系列作品的鋼彈，各系列作品的鋼彈迷也一定能享受這套遊戲的樂趣。只是會玩得非常感動的，恐怕還是二十歲上下的人吧！

這些暫且不提，玩家從標題可以知道，這個軟體是第二部作品。第一部作品已經完完整整從故事的關頭做到最後面，因此第二部作品若是不下相當的工夫就完全沒有意義，也不可能賣得出去。不過製作小組依舊自信滿滿地推出，並且賣得佳績。

它好的地方乃在於比前作更重視故事性，設計出各種事件出來。

例如卡爾馬・薩比的出場；對黑暗三連星時馬蒂達的閃亮登場；索羅門戰役時，可羅及雷射砲的發射畫面、史雷格對畢克薩姆發動自殺式攻擊……。以上種種，都會使鋼彈迷熱淚滿眶。

可以利用市街中建築物的高度使戰鬥趨於有利。戰鬥目的從護航「木馬」，到破壞姆塞多樣化的內容，整個遊戲充滿了許多超越前作的魅力。

用吉翁軍的MS來玩遊戲

在本作品中終於加入了前作中沒做到的吉翁軍模式。玩家雖能操作吉翁軍的MS，但和操縱鋼彈時不同，不能一個關卡一個關卡玩下去，而是從有限的關卡中選出一個。當然隨著玩家的作戰狀況不同，能選擇的MS也受到限制，所以一開始吉昂或蓋古克就不在可選之列。另外，鋼彈可不是好應付的敵人呢。



攻擊聯邦軍

CG插畫數量亦大增

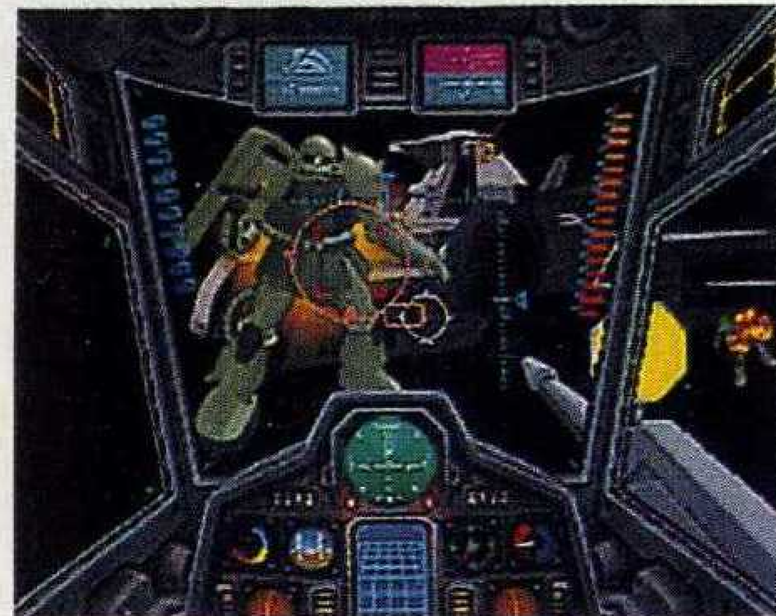
利用POLYGON，在舞台和舞台之間播放的CG插入動畫，相當受到好評，因此在本作中CG量大幅增加成前作的二十倍。CG內容主要爲MS登場的場景，或是和鋼彈戰鬥的場景，對MS非常著迷的玩家來說，這款軟體是絕對必要的收集品。



⇧格拉布羅在海中拖曳滋卡克的畫面。眞是帥呆了。

人物及MS的數量大增

遊戲中出現的MS，在前作中亦有出現的雖多達28，但這個作品再加上11種新的MS，使敵我雙方MS總數達到39之多。吉翁軍方面增加尤康潛水艇，及拆開馬傑拉德普後獨立出的馬傑拉攻擊戰車。聯邦軍方面則有鋼如農、核心推進器等等加入。此外因戰艦亦加入戰鬥，故木馬和姆塞的存在也值得留意。在戰鬥時，MEGA粒子砲的威力可是越近越強的喔！這些改變加在一起，使戰鬥會更加的緊迫。

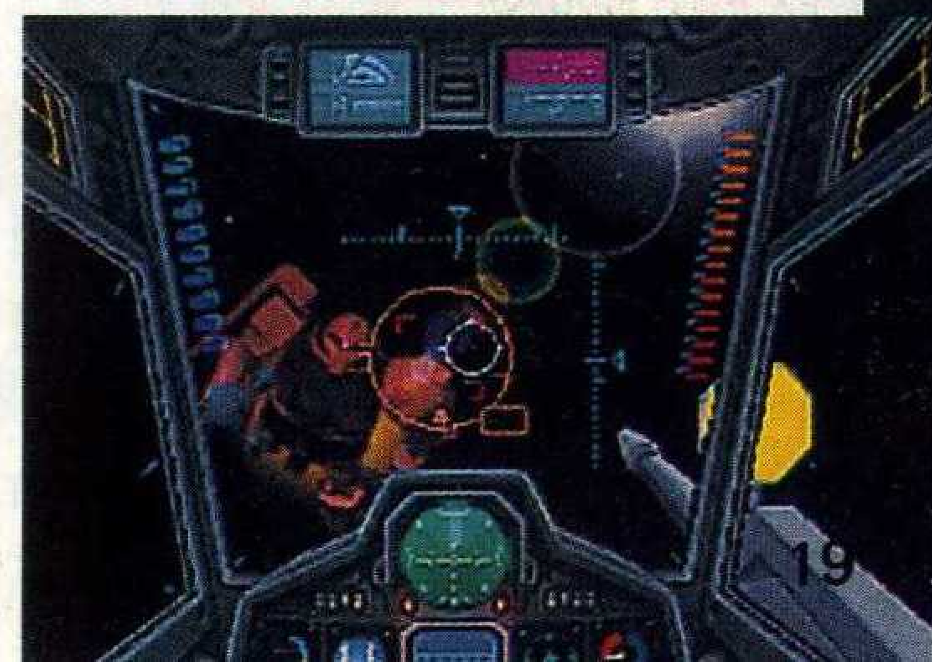


⇧母艦木馬也會加入戰鬥喔！但它若遭到吉翁軍的攻擊，和鋼彈相同，一樣會遭擊沈。

畫面品質也提昇了！

看到所附的照片，相信玩家馬上就會發現，遊戲畫面比前作更加美麗。而且在各關中還增建了許多新建築物。在新增舞台「卡爾馬之死」，玩家會和卡通劇情相同，躲在大樓的陰影處，和薩克戰鬥。另外在賈布羅基地的洞窟中，也建造了聯邦軍的官舍，玩家可以仔細比較看看差異在哪裏。

太陽光映射在宇宙中格外吸引人



ヅャンピングフラッツユ～2　アロハ男爵……

能源戰士2

SCE／ACT／¥5800

畫面	音效	熱衷度	保存度	難易度	操作性

巨大的力量！以三段跳踢到空中!!

自由自在地操縱座機「羅比特」13，在POLY GON繪成的3D世界中跳躍來去，以「跳躍遊戲鼻祖」的宣傳詞受到玩家歡迎的「能源戰士Ⅰ」，很快地又出現了續編。

在「2」當中，不但畫面更加美麗，對應寬螢幕電視，還加入了神秘的動章系統，比起前作可謂充實許多。在前作中受到好評的滑稽CG劇、以及計時比賽，當然不可能從遊戲中刪除。豐富多樣的各個世界，到處精彩畫面十足，玩家千萬不能錯過。


⇧發出叫聲等待救援。

對應寬螢幕電視!!

雖然只是微小的改變，設定模式中新增寬銀幕電視的選項。對擁有寬螢幕電視的人而言，是個值得高興的消息。可以享受迫力十足的畫面喔！





什麼是動章系統？

在滿足一定的條件過關之後可以得到動章。遊戲中的動章共有12種，若能收集到全部，好像會有什麼「好康」的喔！以下就教各位取得其中三種動章的方法。一定要試試看哦！



熱烈的計時比賽！

比賽各關過關速度的模式。遊戲會為玩家保存前三名的記錄。玩家也可以用三個字母來記錄自己的姓名，稍微讓自己得意一下。和朋友競爭，看誰的時間最短。


⇨和一般模式比較，駕駛艙上方的計時器有些變化。

幫助玩家的各種道具！

對玩家的冒險有相當助益的道具，有時會散落在各角落，有時則在打倒敵人時出現。隨道具的性質不同，有些可以等到需要時再使用，有些則一拿到當場就會發生效力。在「2」中新登場的東西中最好用的是「摔砲」。其他在基本上沒有什麼很大的變化，對前代玩得很熟的人，可以放心使用。



摔砲


⇦二代開始增加的特殊兵器。破壞力驚人，能將附近的敵人一掃而空。

紅蘿蔔


⇦恢復HP的道具。有完全恢復以及恢復一點點兩種紅蘿蔔。

靜止鐘


⇦在舞台變色的時間之內，敵人的動作會完全停止。雖然很方便，但無法存下來。

威力膠囊


⇦拿到之後會喊一聲「無敵」，從一拿到手後一定時間，內羅比特變為無敵。

天地を喰らうII

吞食天地II

畫面	音效	熱衷度	保存度	難易度	操作性



卡普空／ACT／￥5800

吞食天地II復出江湖!!

在大型電玩版中深獲好評的「吞食天地II」，終於移植到PS版了。

基本上本款遊戲的系統，與「快打旋風」相同，都是橫捲軸動作型遊戲。只要打倒左右出現的敵人，並不斷攻擊便可前進。玩家所能操作的角色，是效忠劉備的5位英雄。要巧妙利用打擊、投擲、必殺技等各種技法，才能連克9關統一三國。



⇦⇩由於忠實再現大型電玩版，所以玩家可能會認爲「眞的是PS版嗎！？」。由於也能2人同時遊戲，一定要善加利用。

2人一起作戰，打倒阻礙的敵人！

第1關 博望坡之戰

由於是最前頭的開場關，所以敵人的攻擊較「溫和」，玩家可邊戰邊習慣操作方式。頭目是李典，雖然具有相當高的體力，但威力並不强，應可順利打倒。

發動攻擊!!

人物介紹

關羽





⇧關羽擅長連續攻擊。這招適合初學者使用。

張飛





⇧使用單發攻擊一舉發揮威力的張飛。

趙雲





⇧趙雲能夠快速移動，連續攻擊也具强大威力。

黃忠





⇧黃忠是唯一能夠使用飛行道具的角色。

魏延



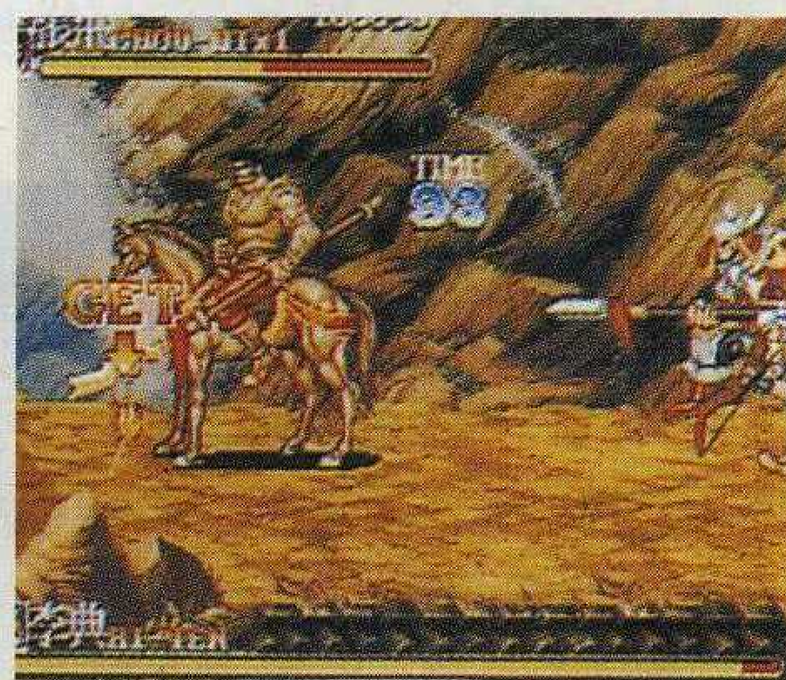


⇧無論投擲或打擊都具有强大威力的角色。

故事

在2200年前，中國是由强盛的漢朝所統治。由劉邦所建立的漢朝，經過400年的時間逐漸崩壞。在混亂之中，曹操自立門戶成爲魏王，並對漢朝後裔．劉備所統治的荊州發動猛烈的攻擊。





⇧⇨頭目登場之前，會提出有利的建議。這裡能夠使用火焰進行攻擊。

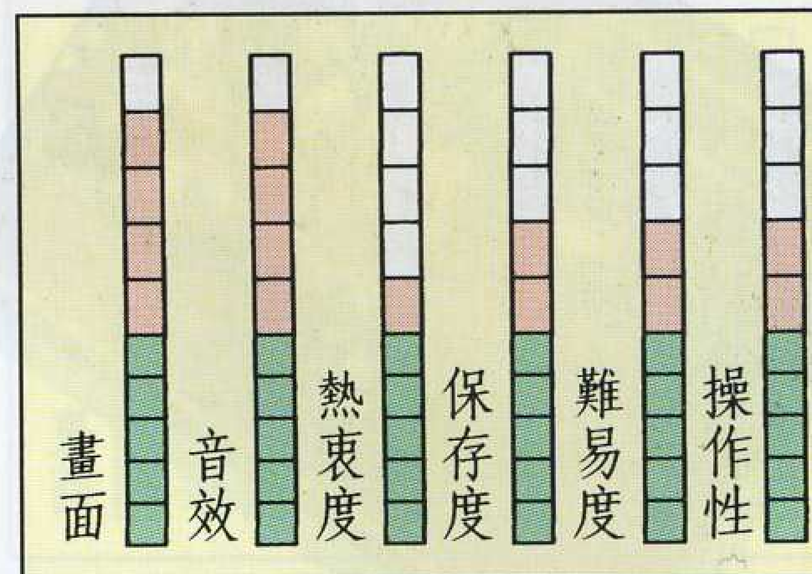


利用火攻展開戰鬥



アーク・ザ・ラッド

妖精戰士



SCE/RPG/¥5800

能夠輕鬆玩到爽的次世代RPG!!

這是PS版第一款的原野戰鬥RPG。由於採用了嶄新的系統，所以即使是RPG的初學者也能樂在其中。本款遊戲巧妙利用主機的性能，不僅有華麗的畫面效果，而且還能用記憶卡將主角等人的能力儲存起來，留到即將發售的Ⅱ代用。

當然RPG最重要的故事內容，也有非常好的表現。

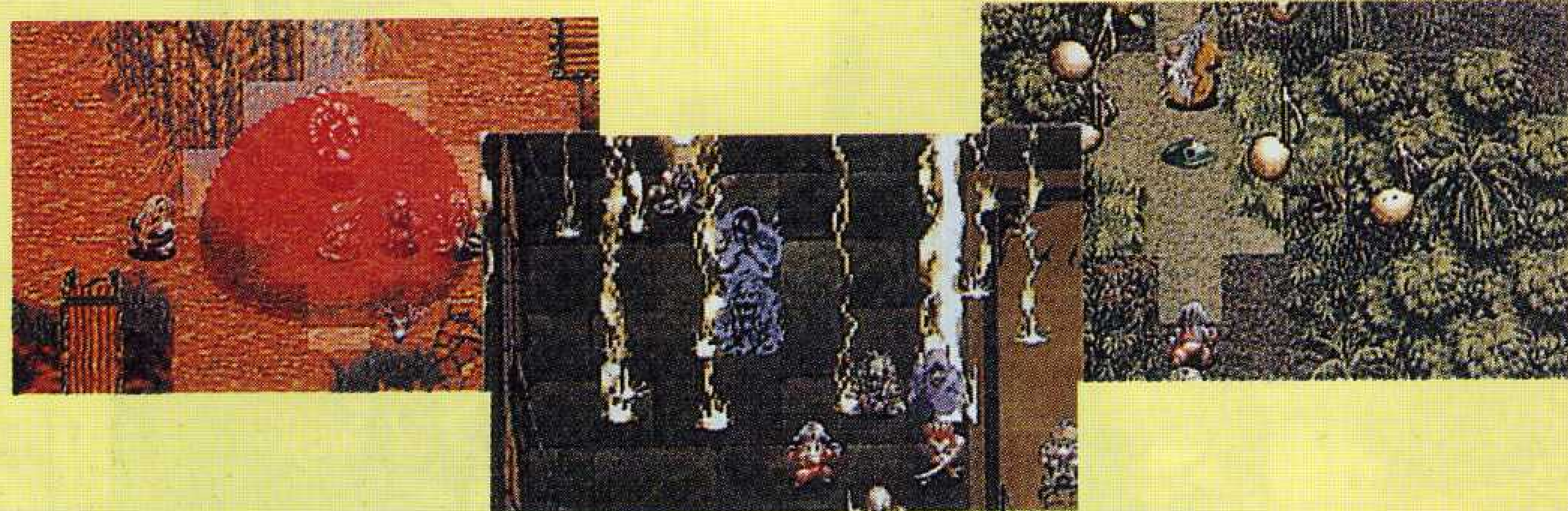
與其它遊戲相比，採用了相當多的新系統，玩家能夠盡情享受故事或是戰鬥，不過整體的表現並不「簡單」，要特別注意。



⇧用解救世界的秘寶「遺失的聖櫃」，以及主角亞克的出生秘密爲主軸，展開冒險之旅。

特殊攻擊

每一位角色的特殊能力，都有華麗的演出效果。根據角色的成長，能夠發揮更强的效果。



道具、配件

道具或配件對亞克的冒險有極大幫助。它們能夠補助角色成長，並不斷提升威力，當然這也是RPG遊戲也有的樂趣之一。



⇨這樣就可對手一暴攻擊彈一等。可發揮强大威力，把怪物整得哇哇大叫。



由2部構成的壯烈故事 一舉公開故事序盤的劇情



故事是由西昂山的聖火消失之後正式展開的。主角察覺精靈山發生異變，爲了找尋10年前就已失去音訊的父親，而展開冒險之旅。可是聖火熄滅的西昂山，已成爲怪物的魔窟。

亞克在戰鬥中被怪物打倒，不過經由山之精靈的力量再度回復，由於精靈山的原野構造較爲簡單，所以就有如是練習關卡一般，可藉此掌握戰鬥的要領。

亞克在西昂山活躍的情形，也傳回了首都巴連西亞，其後亞克就受到國王的召喚，並命令他討伐怪物。在進行的過程中，亞克遇到了巴連西亞士兵的波可，並合力擊退怪物。由於波克目前的能力還不强，這時要以亞克爲主，進行戰鬥。

不可無謂戰鬥！

各章的敵人有一定數量，只要完全打倒，就不會再出現，可避免無謂的戰鬥。



⇦和鬥技場等地方出現的敵人對鬥，可以累積經驗值。

劇情過關型

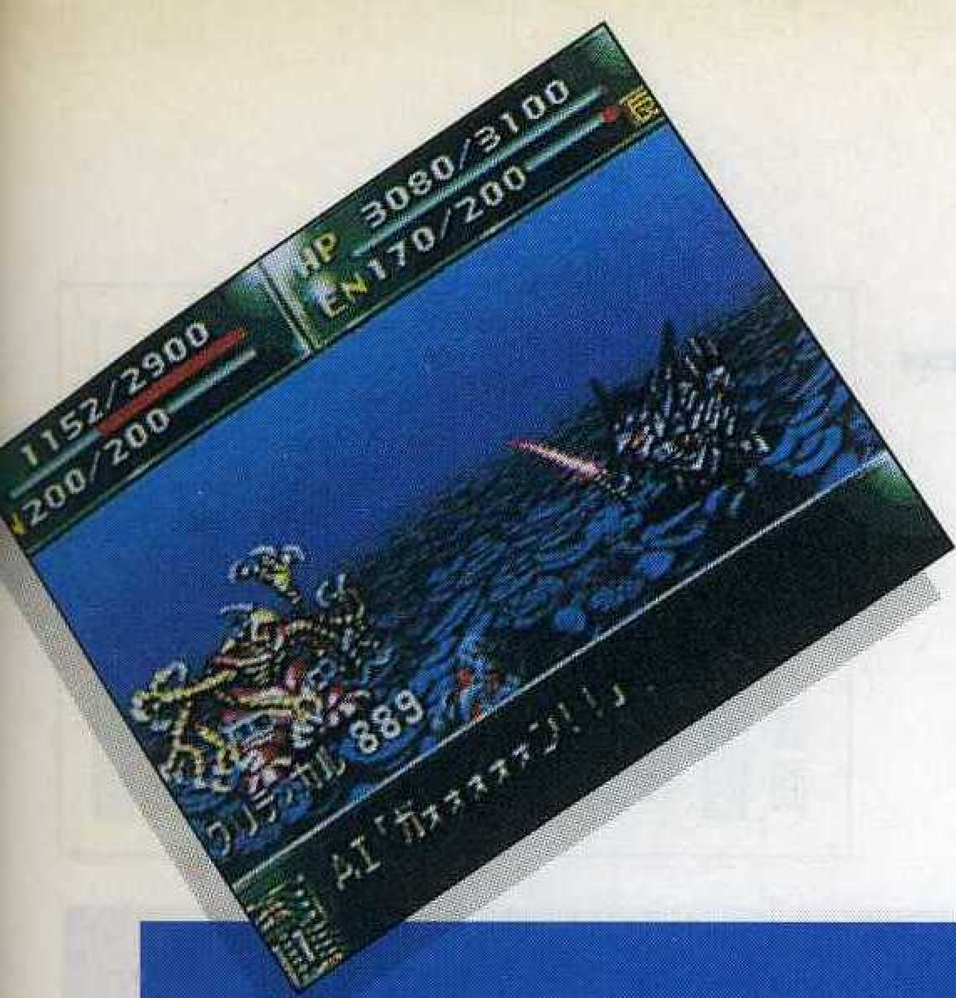
因遊戲是由數個章節所構成的，所以很容易便可得心應手。

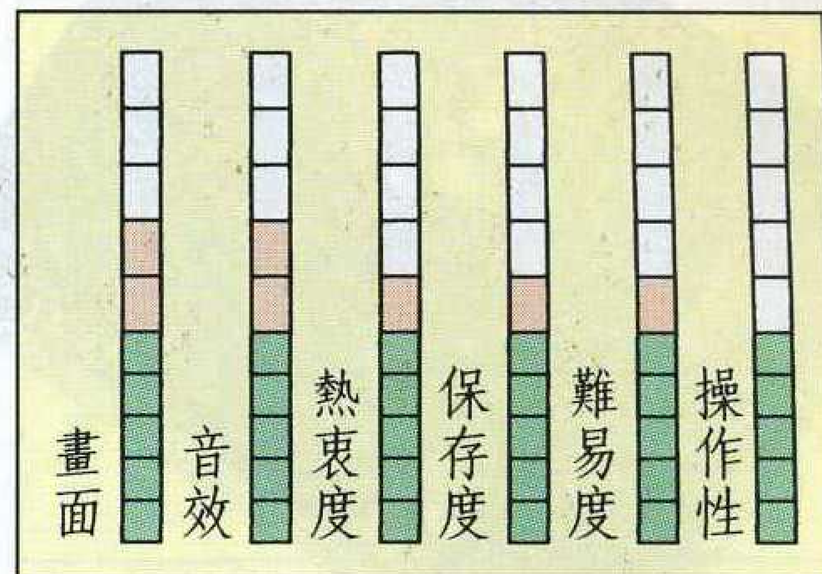


⇦隨著遊戲的進行，會解開各種秘密。

第4次スーパーロボツト大戦S

第4次機器人大戰S





帕布雷斯特／SLG／￥6800／其他對應機種：SFC

新、舊超級機器人一窩蜂登場

雖然「第4次機器人大戰S」是SLG遊戲，不過也追加了RPG的成長要素，所以玩來格外具挑戰性。

遊戲中會出現「無敵鐵金剛」、「機動戰士鋼彈」、「無敵鋼人泰坦3」等各種超級機器人，因此一場激戰自是在所難免。

說到遊戲的特色，首先是採用了豪華的配音陣容，在戰鬥場面中，可聽到主角們生動、生氣盎然的呼喚聲。

機器人的合體、變形、前進畫面等，都有更眞實的表現，而且也追加了機器人主題歌。除此之外，還另有全新的PS版獨特劇情。

至於大家所熟悉的多重劇情，及製作機器人的系統，自然也不會遭到腰斬、排除的命運。



⇧蓋特機器人會利用變形方式，大幅提升戰鬥能力。



⇧能夠使用斷空砲等強力的武器。此乃合體機器人的樂趣所在。

掌握操縱者的能力以及機體的性能

在「第4次機器人大戰S」的世界中，由於操縱者與機體有密切的關係，所以無論是技術多好的操縱者，如果與機體的屬性不合時，就沒法度了。所以在開戰前就要選好適合的機體，還有當要變換機體時，一定要先注意地形。

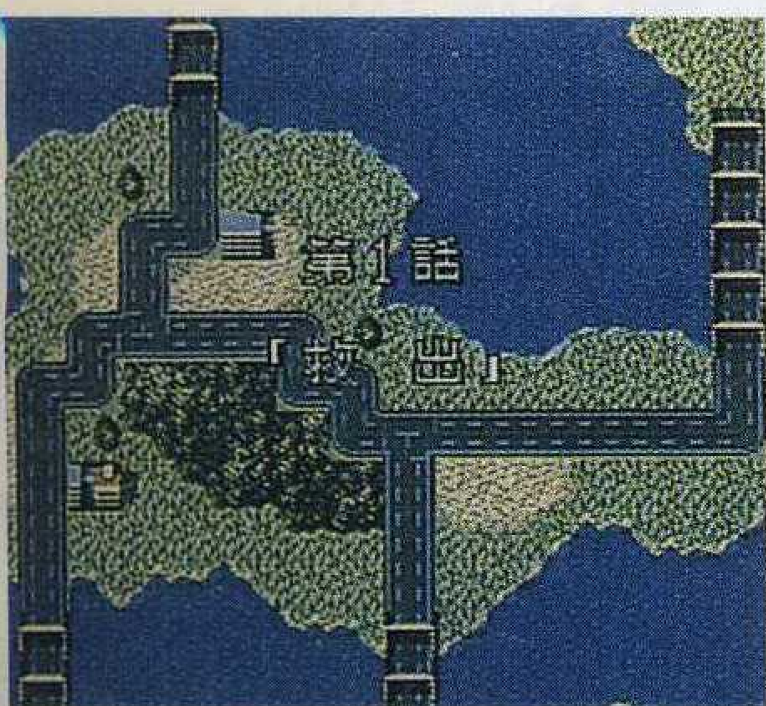
在此將爲各位介紹操縱者與機體的特性。

首先在操縱者方面最要注意的是近攻擊、遠攻擊的能力，還有地形的屬性。近攻擊，遠攻擊的能力值，意指擅長近距離或是遠距離的攻擊能力攻擊。當然數值越高，就表示能力越好。至於地形的屬性，則能了解擅長的地形。有A表示能加值達到最高點。

如果回避或命中值的文字變成紅色時，就表示操縱者的能力，超過機體的極限。這時非得先提升機體的性能不可。

然後在部隊方面，最重要的就是地形。最後雖然會取決於操縱者的屬性，不過在攻擊時，地形仍會是最大的取決關鍵。在其它項目上，主要是表示現在的狀態，如果這時持有防護罩，能夠有½的機率避免受創。一定要掌握這些重點，展開最有效的攻擊方式才能輕鬆過關。

根據主角的類型，劇情會改變



擬眞機器人系

擬眞機器人系的序幕劇情，相當平淡無奇。主角由於之前準備工作不完全（？），失去所有的燃料，無法行動。雖然敵人的攻擊威力並不强，不過對呆若木雞的主角及愛機禁衛黑騎士而言已夠棘手的了……。

⇦無論是擬眞系或是超級機器人系，羅夫都會登場。由於他的援護，主角才有力氣進行反擊。第4次大戰的擬眞機器人系，特別是MS系，威力雖然遭到削減，不過主角的禁衛黑騎士則例外。還有在中盤以後，將會展開猛烈的攻擊。



仍是擬眞機器人遭遇的劇情。由於擬眞經費受到削減，主角只得孤伶伶穿越太平洋，前往光子力研究所，在途中突然和身份不明的機體撞在一塊兒，並展開戰鬥。

敵人是蓋佐克軍團，由於行動上毫無任何限制，所以能夠全力戰鬥。由於蓋佐克軍團派出的機械爆擊機全是菜鳥，應該不致於構成威脅才對。

超級機器人系



⇧最初時只派遣2隻機械爆擊機，就妄想打倒主角。在知道這天眞希望註定落空後又派遣大軍，不巧戰國魔神跑出來湊一腳……。

特勤機動隊

畫面	音效	熱衷度	保存度	難易度	操作性

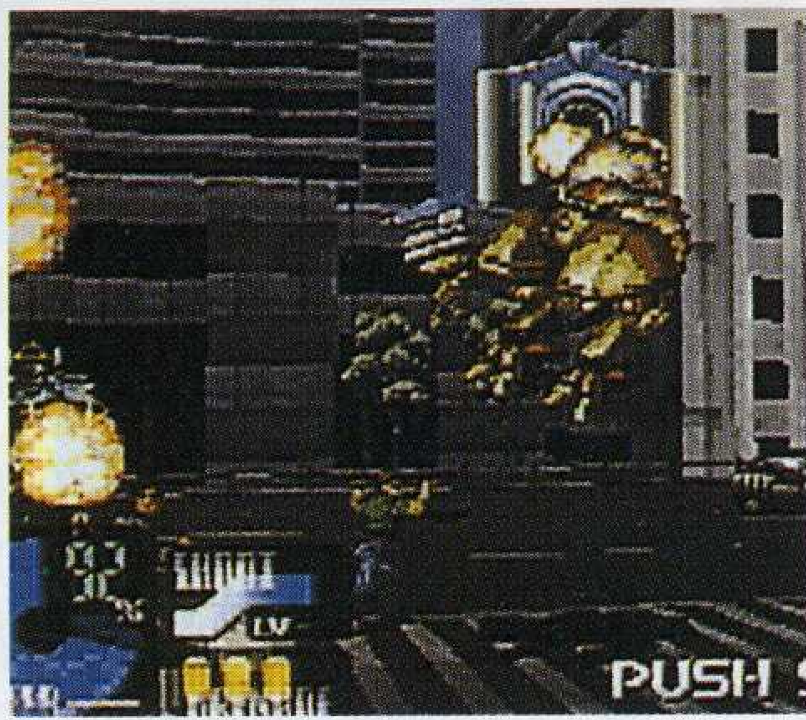
SCE／STG／¥5800



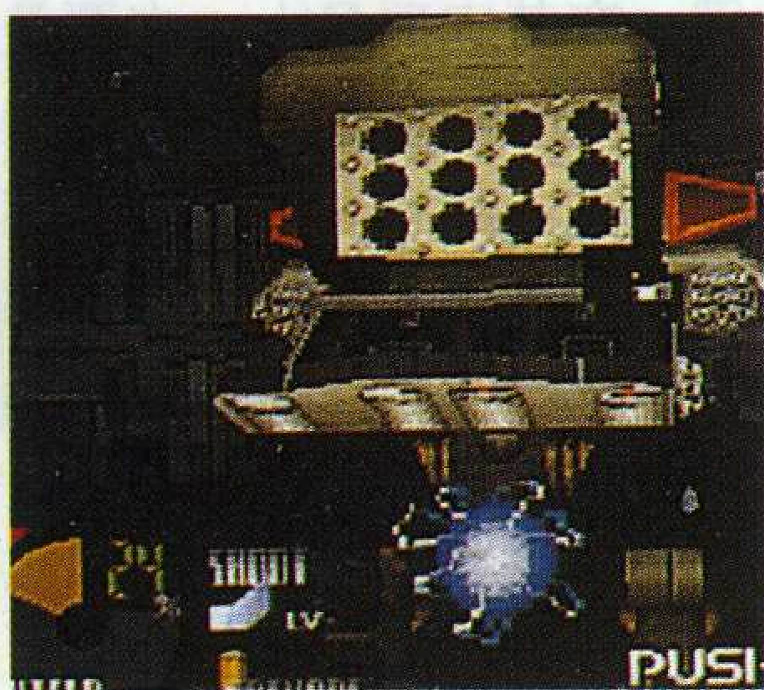
內容極富變化的射擊遊戲

雖然PS版已經推出各種類型的遊戲，不過還是有些特殊的類型尚未登場。由SCE所設計的「特勤機動隊，是PS版的第一款光線槍射擊遊戲」，給予玩家全新的體驗。

本款遊戲曾發售搭配專用操縱器「槍」一起販賣的限定版，雖然一般的操縱器或是滑鼠也能玩得過癮，不過使用「槍」，將有更真實的射擊樂趣



⇧背景採用POLYGON，感覺十分搶眼。



⇦受到飛彈發射器的狙擊。



⇧與梅塔里卡頭目布雷亞進行對決。

壓制恐怖犯罪

由於恐怖組織梅塔里卡展開了各種暴力活動，所以就派遣特勤機動隊出動。這時機動隊員的克羅德與烏魯柯，遵照凱特的指示，前往犯罪現場，並在市街、機場、大樓內、兵器工廠等地展開激烈的戰鬥……。

本款遊戲的人物設計，是由「攻殼機動隊」的士郎政宗負責製作，所以無論是射擊或是動畫部份，都有非常出色的演出，當然故事內容精彩可期，玩家可充分享受射擊的樂趣唷！





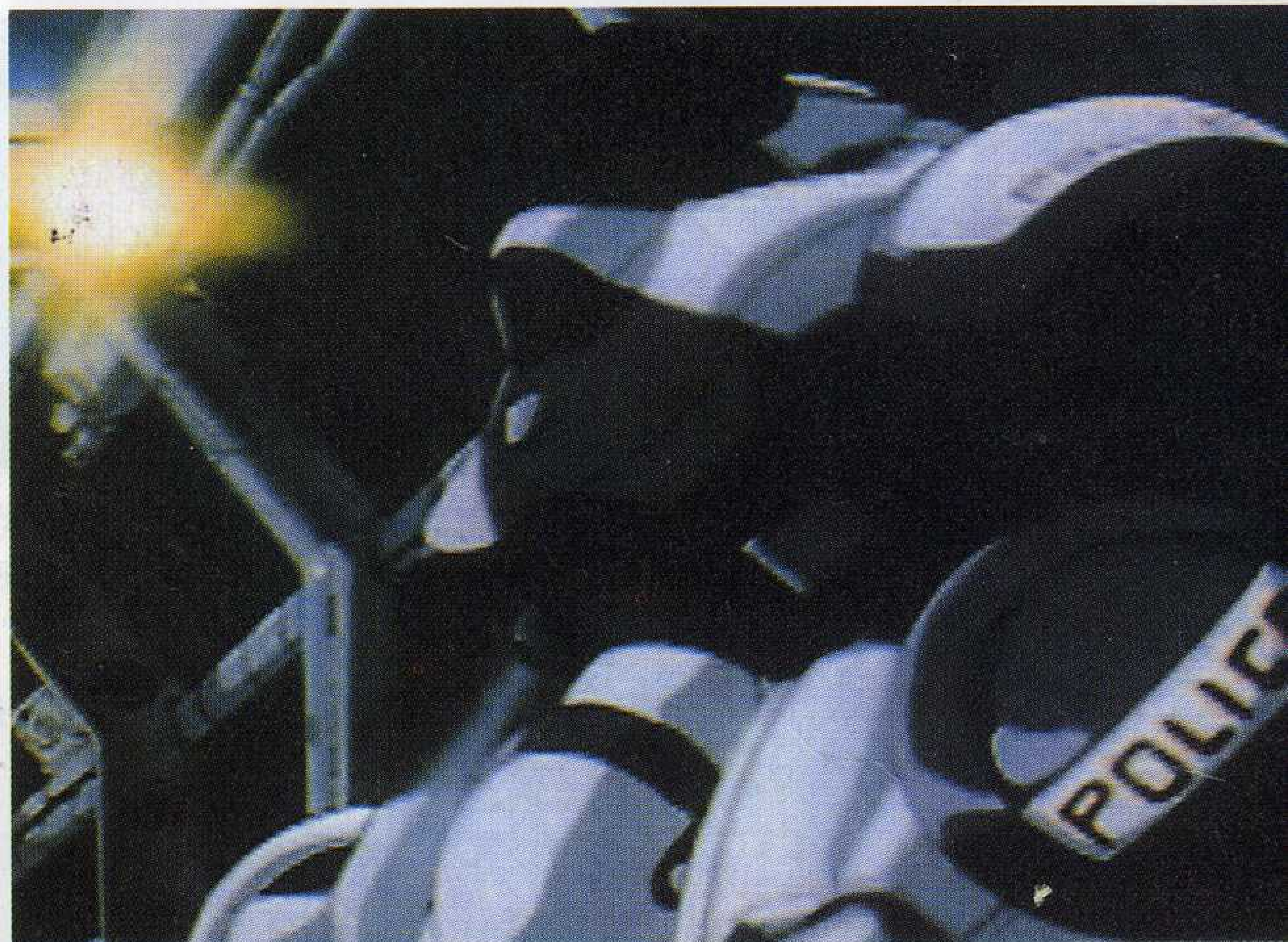
⇦橋上也有恐怖份子！？

特別技巧　完美的OPTION機能!!

就算接關接了好幾次，但只要能全破，就可以增加OPTION模式的指令。這時除了有修正模式之外，也能選關，或是單聽遊戲中的對白。還有只要插入記憶卡，就能儲存資料，隨時回味一番。

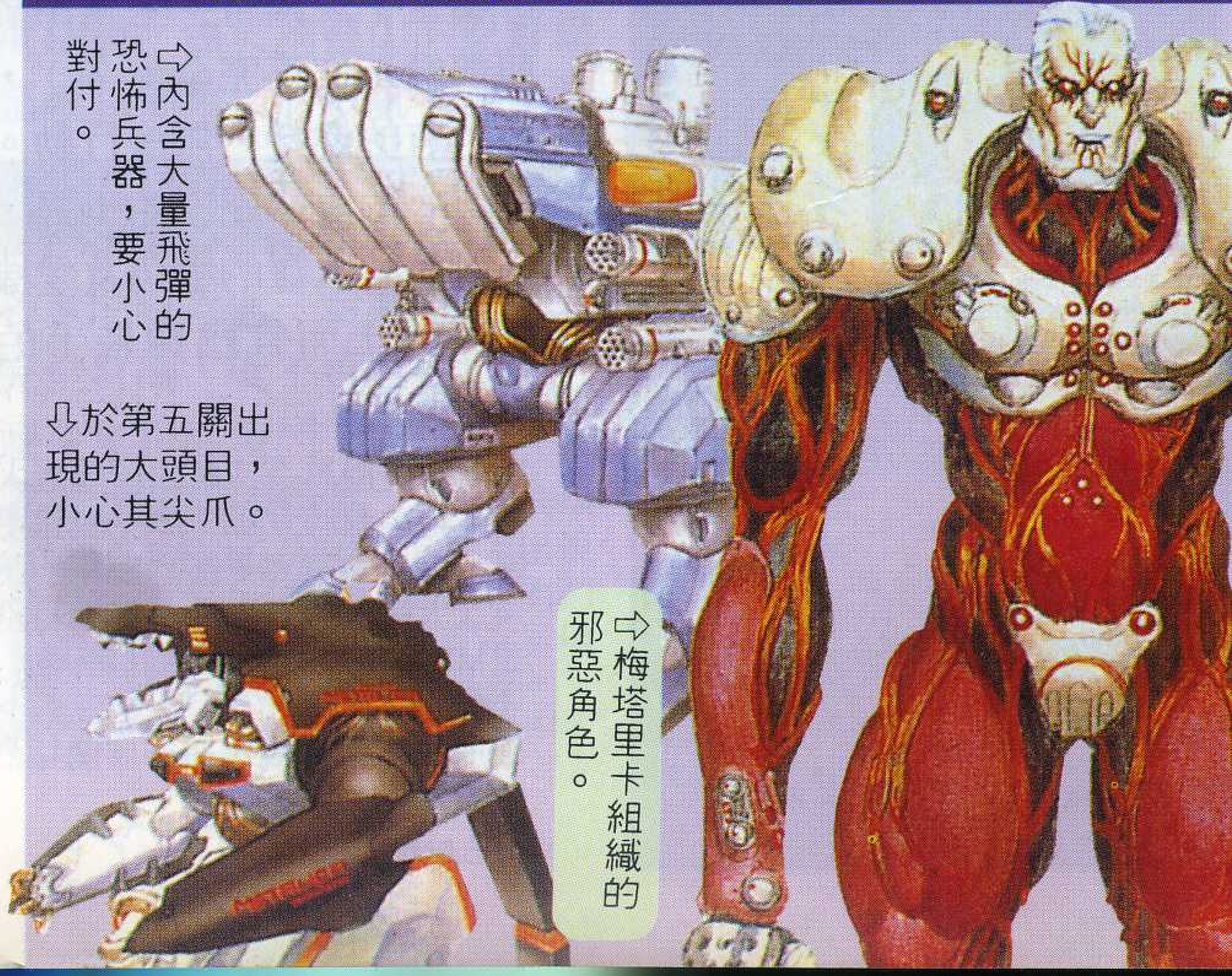


⇧也能對遊戲中的頭目角色進行POLYGON檢視。



⇦⇧本款遊戲的人物是由士郎政宗先生精心設計。美麗細緻的動畫表現，配上每秒60格的遊戲畫面，所以就有如是在看電影一般，真實感令人乍異。

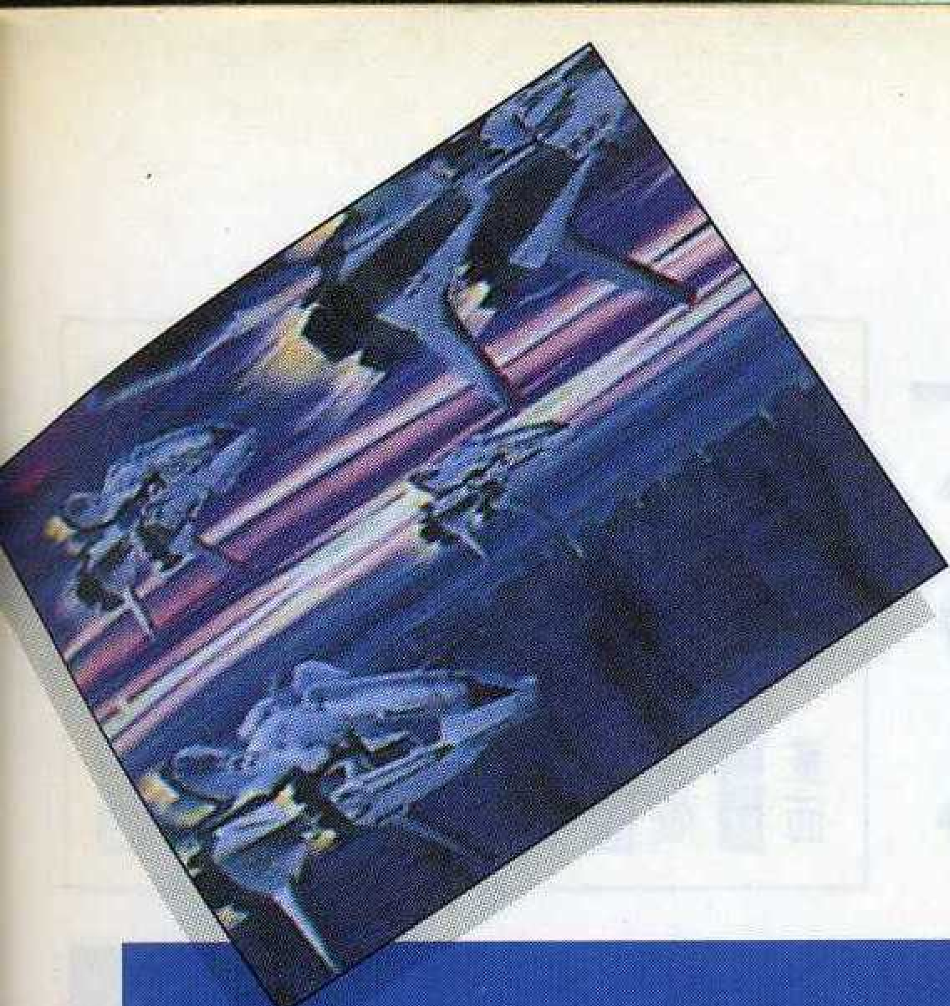
操縱恐怖兵器的恐怖組織



⇨內含大量飛彈的恐怖兵器，要小心對付。

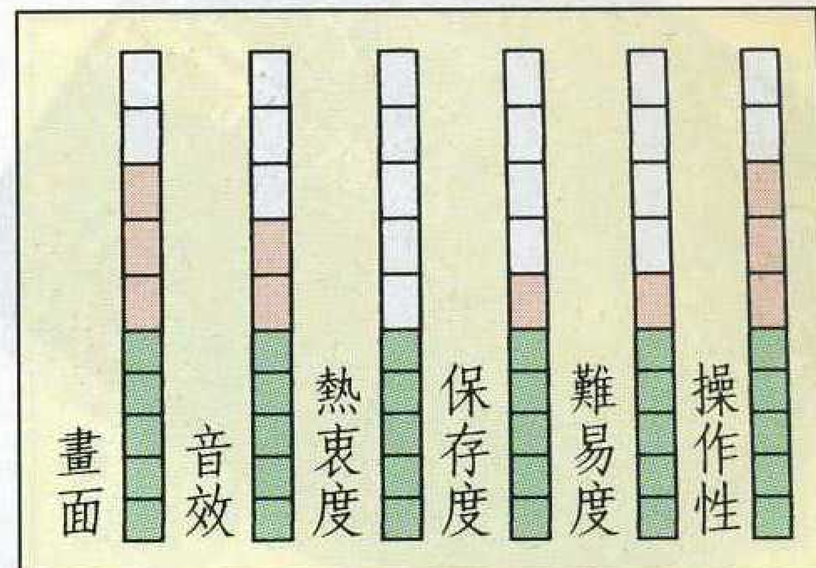
⇩於第五關出現的大頭目，小心其尖爪。

⇨梅塔里卡組織的邪惡角色。



フィロソマ

直入禁區



SCE／STG／￥5800

一切皆肇始於行星布拉達德220

ONF第七獨立任務部隊的攻擊型宇宙空母SCV－B凱南特，收到資源採掘行星布拉連德220的求救信號，而這已是3小時以前的事情。於是凱南特就馬上趕往現場，並派遣最新型戰鬥攻擊機史特雷卡。「爲什麼最新型戰機會被即將退役的老戰艦給……？」不過目前不是討論這個問題的時候，一般通稱亞星斯，也就是制御史特雷卡的戰術支援A1電腦，利用音效機能對史特雷卡下達飛行的指令。

「啓動引擎」史特雷卡在於得到命令的瞬間，按下開始鈕，玩家就能體驗實際飛行的快感……。然後史特雷卡就會依照亞雷斯的指示，陸續啓動機能，這時數架史特雷卡陸續飛出……。布拉連德220到底會出現什麼？即使是地獄，駕駛員也要去完成艱巨的任務。

在小嘍囉的攻防上，只要能夠掌握出現類型及對其有效的攻擊手段，就可順利獲勝。還有頭目戰中，如能了解攻擊類型，也不致於陷入苦戰。遊戲等級方面，共有簡單、一般、高難度等3種類型，還有根據選擇的等級，途中出現的動畫或是結局等都會改變。可是要想徹底品嘗它的快感，當然起碼得選一般難度才成。

無論是哪一種武器，威力都可分3等級提升，不過雷射可說是萬能型的武器，還有炸彈也具有強大的威力。



⇧米拉吉迪吾姆特有神祕生命體，菲羅索瑪的蛋，是本款遊戲最後的頭目。

有效變換武器進行戰鬥

本款遊戲能夠切換3D、縱、橫、斜方的觀點，而且要巧妙利用能夠提升3個等級的4種武器。在視點的切換上，就有如是電影的演出一般，所以能夠充分享受射擊的樂趣。還有如與其它的射擊型遊戲相比，可以知道畫面有非常細緻的描繪，玩家的攻擊鬥志不提升點就太對對不起這些精彩的演出了。



⇧在3D畫面進行戰鬥時，必須要配合敵人的行動乘隙攻擊。

特別技巧

如果史特雷卡遭到破壞，原先武器已提升的威力也會隨之消逝。不過這時只限史特雷卡遭到破壞時所裝備的武器，至於其它武器則不受影響。



⇧如果沒有防護罩，就切換成沒有提升威力的武器……。

切換武器提升威力!!



⇧即使史特雷卡遭到破壞，也沒有任何影響。



⇧如果換回原來的武器，-アッ威力依舊有所提升。

全一覽表

項目	項目
威力提升。武器的攻擊力這時將會提升1個等級。	强力能量裝載器。這時能夠多裝填1發强力能量彈。
强力飛彈裝載器。這時將可裝備補助武器—强力飛彈。	防護能量裝載器。這時防護罩可提升1個等級。最高可提升到等級3。
啄木鳥飛彈裝載器。這時能夠裝備補助武器—啄木鳥飛彈。	威力完全提升。所有的主要武器，都達到最高等級。
	1UP。史特雷卡會增加1架。

PLAY STATION 軟體推薦金榜

リッヅレーサー レボリエーション

實感賽車加强版

畫面　音效　熱衷度　保存度　難易度　操作性

拿姆科／SPG／￥5800

可任選3種跑道

這回的跑道，共有初級、中級、上級等3種。至於跑道的特色，都是有「海」的名稱，所以能夠看到美麗的海洋景色。由於跑道的設計加以强化，這時可以看到高低起伏的地形，如果與前作相比，難度稍高。



⇦檢視重點，令人感動的對戰系統，可2人同飆。

追加新的賽車模式！

當選擇初級道時，也能選擇3種比賽模式。這時有一般進行方式的「Race」，依個人喜好出賽的「Free Run」以及與1部敵車競賽的「T、T」。還可選擇背景音樂，或是叫出儲存資料時，能夠利用選項畫面進行。





⇧後照鏡系統是十分便利的機能。從鏡中看到車時，就可考慮對付方式。當然在跑道上所看到的彎道，招牌或是建築物等，因爲都會成爲左右顚倒的畫面，這時也要確實掌握方向。

需要高度戰略的後照鏡系統

本款遊戲最大的改變，就是採取了後照鏡系統。在畫面上方看到左右顚倒的跑道，就是後照鏡所映照的情形。如果觀看後照鏡，就能了解後方是否有敵車。當然光看後照鏡，而沒有注意前方的跑道，馬上就會發生車禍。所以掌握畫面上所有的情報，將是獲勝的關鍵。

還如果自己處於落後的位置時，是否就不需要看後照鏡，其實正確答案是「如果是最後一名，就不需要看後照鏡」。當然在這樣的情形，必須要專注前方，並利用彎道來超越前車。

可要靈活運用喲！


⇧在遠處看到敵車。如果習慣之後，就可掌握距離。


⇧敵車接近而來。當然對手會左右移動企圖超車。



⇧掌握時機使敵車撞擊，這樣敵車就會減速。

經歷各種難關所看到的結局

在各道中，如果順利獲得第1名，就可看到結局。初級跑道可以享受夏天的艷麗陽光，中級跑道則有美麗的夕陽，上級跑道能夠看到都市的美麗 景色。





⇧充滿南國風味。

⇩在平八的招牌前方拍紀念照，似乎是非常好的背景。



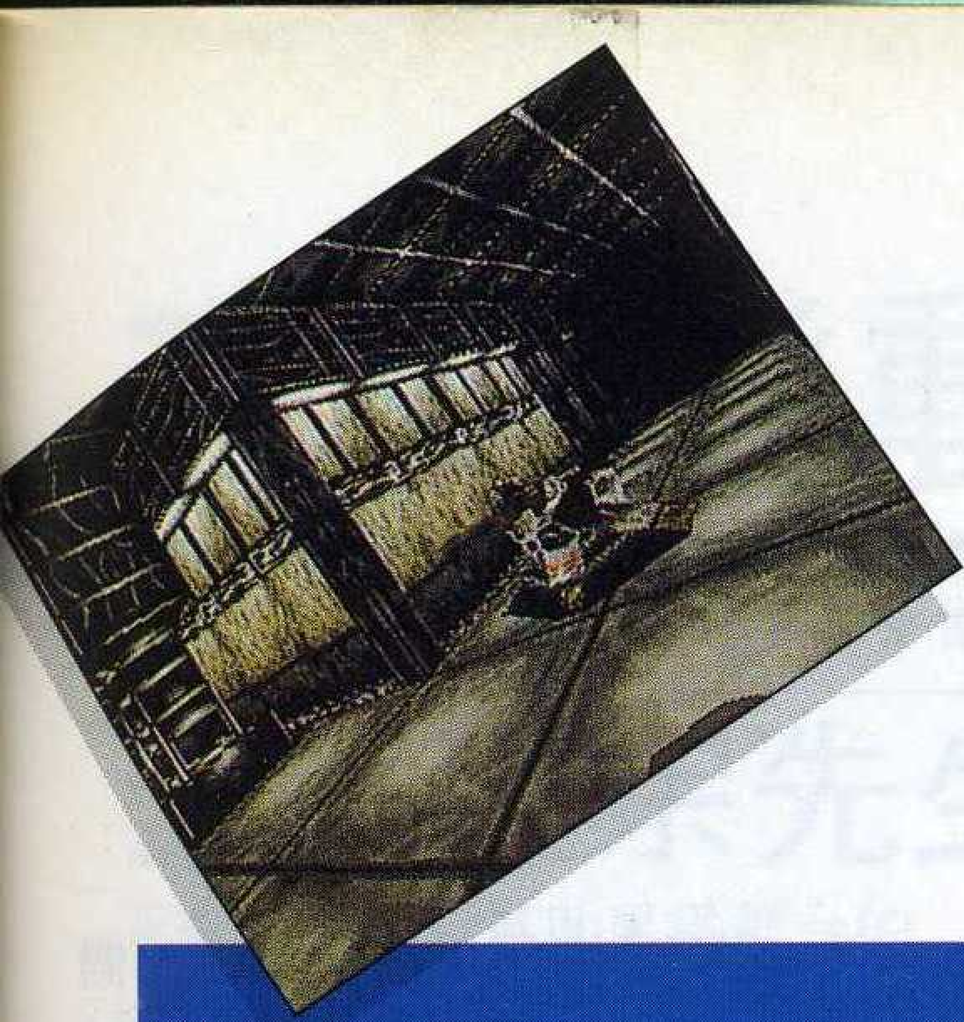


⇦在黃昏的溫暖陽光下前進。

⇩上級跑道的結局，可以看到都會夜晚的景色，這時有完全不同的氣氛。

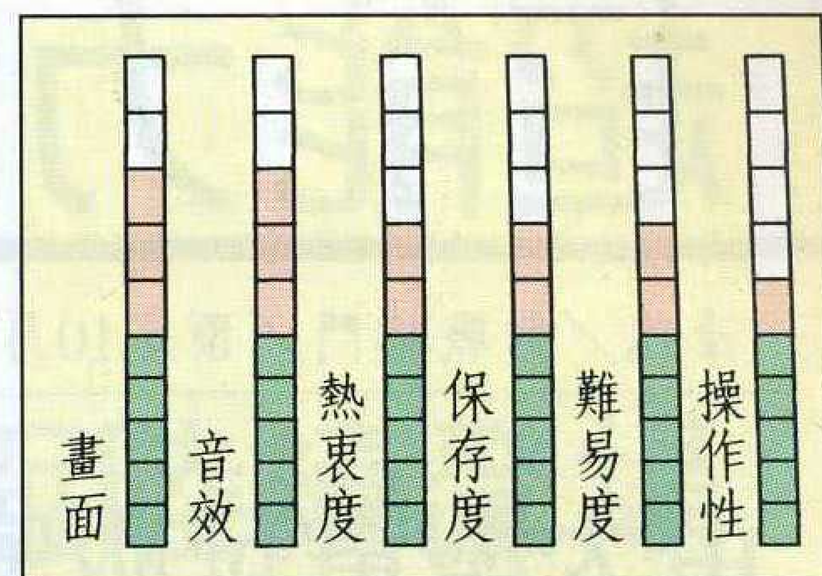


PLAY STATION 軟體推薦金榜



キリーグ・ザ・ブラッド2

戰鬥機甲2

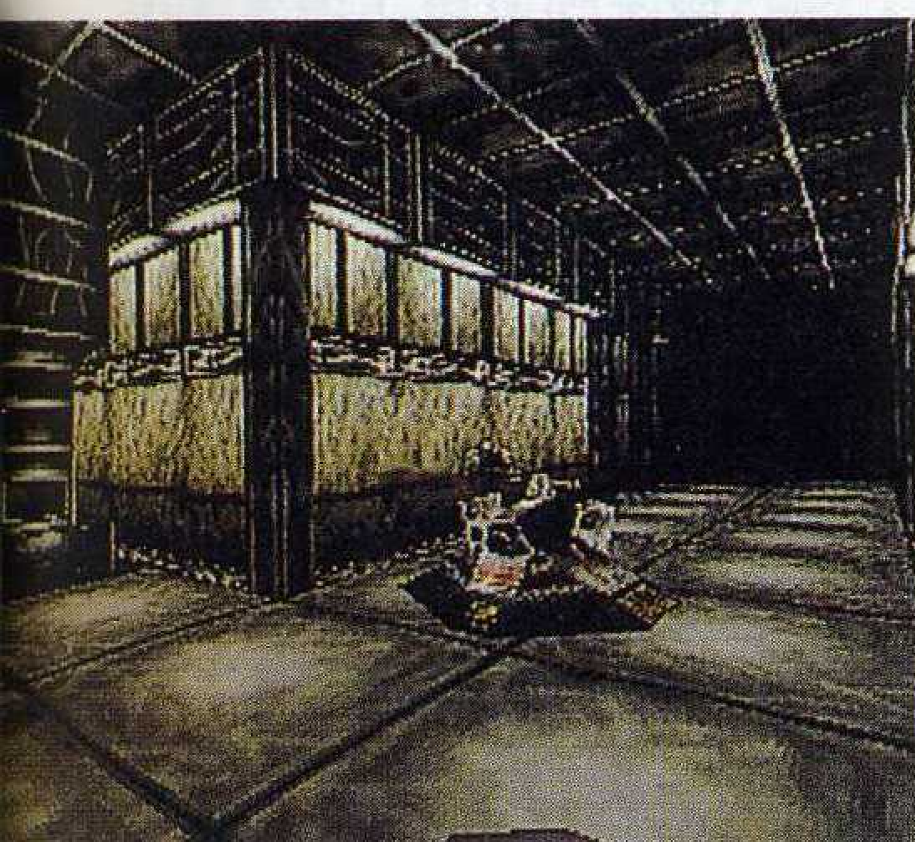


SME／AVG／￥5800

爲了救出心愛的人!!

3D射擊型遊戲「戰鬥機」，在推出時就獲得極大好評。2代不僅提升了射擊場景的演出水準，故事演出的動畫表現也更爲生動。如果參考這裡的畫面照片，就可知道地圖面積比前作廣闊許多，而且還有增加武器種類，所以遊戲更具SLG性。

在故事方面，主要是描寫主角正夫爲了要救助病倒的戀人，必須操縱戰鬥機甲去尋找一種名爲拉夫雷斯的奇花。



⇧這就是「2」中的基本遊戲裡面。由於有相當廣的移動範圍，所以戰況更爲激烈。



改造屋

由我來製作新的武器



將前作的SJ－107，改良成SJ－107改的要角。另外還會製作各種新型的武器。

地下都市

前作的戰鬥舞台是沙吾斯貝茲，而這回的舞台則轉到地下都市新羅爾，對抗新羅爾的建造者，拜歐夫羅斯集團領導者的兒子來哈耶爾及拜歐夫羅斯，所以與前作也有密切的關係。





SJ-107改

改良前作的J－107，具有更强的威力

由改造屋吉姆全新製作的新型戰鬥機甲。雖然外型與前作的戰鬥機甲SJ－107十分類似，不過仔細觀看時，可以了解在細部方面稍有不同。還有搭載的攝影機或是武器，都有更好的性能，所以這回的主角正夫，將要操縱SJ－107改，在地下都市展開行動。

正夫得知蕾拉眞正的身份……

在沙塔比薩地下水道探索的正夫，收到桑達斯的救援通信，他正與敵人的巨大戰鬥機甲陷入苦戰。於是正夫就前往支援，並一舉打倒敵人，其後2人就回到吉姆的工廠，並修理戰鬥機甲，而在修理的期間，2人一起前往探視蕾拉。不過桑達斯看到蕾拉時，臉色大變並說出令人想像不到的事實，至於其中的祕密，則要由玩家自行確認。其後正夫就會與桑達斯一起去營救卡魯羅斯。卡魯羅斯被拘禁在海夫羅茲塔，這個迷宮會出現許多强力的敵人。加上正夫目前所使用的SJ－107R，有許多妨礙作戰的限制，要不奪取武器庫內的最新型戰鬥機甲SX－911，以後恐怕難有勝算，所以正夫與桑達斯就馬上前往武器庫……。

⇨必須要同時利用2個入口，才能進入武器庫。正夫與桑達斯一起前往武器庫。



⇨這裡會解開有關蕾拉的祕密。



超能力大戰 サイキックフォース

泰德／對戰格鬥／預定10月發售／￥5800

由大型電玩版完全移植的遊戲

在大型電玩上即以其獨特系統及美麗的畫面深受玩家們支持的超能力大戰，這回將完完全全地於PS主機上再度展現它的魅力。如果你以前沒有玩過它，那這次更是不可錯過PS版中過癮的各種模式。

本遊戲的特徵之一即爲角色們並不是站在地面格鬥。他們將在一個被稱爲「結界」的長方體的空間中進行對戰格鬥。在超能力格鬥中，各角色將會利用各種不同的大技使天地變色，眞不知道周圍的人會不會遭其波及唷～



可以使用的按鈕共有3個，利用這些按鈕可進行强攻擊、弱攻擊及防禦。在移動時玩家們可以進行普通的移動，如果配合强、弱攻擊鈕來移動，則可以高速來進行前衝的動作。另外，利用超能力所使出的必殺技在超能力值不足時就無法使用。

◇艾蜜莉亞



◇溫蒂



看起來好像是孩子，但其實是人造人。

◇索尼亞



◇潘恩







利用流暢的操作性來完全享受對戰格鬥的樂趣

在3D格鬥遊戲中，有些玩家可能會對漂浮在空中進行格鬥的方式抱持著懷疑的態度，然而大家不用擔心，這款遊戲的操作相當簡單。在上下左右移動時只要配合强、弱的攻擊鈕便可進行前衝的動作，尤其如果我們在不按方向鈕時若同時按弱、强的攻擊鈕，則便可進行快速前衝，利用它可於瞬間衝刺到對手面前，相當的方便。

在最近的格鬥遊戲中，幾乎每一款都少不了連續技，各角色都有其不同的連續技，而且招式也都不少。因這些連續技大多只要連續按某些鈕即可，所以很簡單，那些剛開始接觸這款遊戲的玩家們也能很輕鬆地上手。另外，也可在取消一般技後使出必殺技，因此這也可以隨意與連續技組合起來。

這款遊戲最大特點在於它與其它的格鬥遊戲並不太相同，不論角色面向一方，玩家們都可以輸入相同方向的指令來打出必殺技。即使在舞台上做360度的旋轉，都可以相同的指令來打出必殺技。這對第一次接觸這遊戲的人眞是個好消息。

加入了只有PS版才有的模式

在這款遊戲中的「大型電玩模式」是一個將大型電玩上的樣子完全移植的模式。另外，在PS版上才有的模式包括對戰用的「VS模式」及最適合練習的「訓練模式」，除此之外，還加入了「故事模式」。在未來的日子裏，電遊通訊還會陸續向大家報告相關消息。對了！在PS版的開頭展示畫面中還將加入新設計的動畫及主題曲哦！



⇧這是溫蒂的超能力畫面，我們無法以一般的方式來防禦。

攻殼機動隊 攻殼機動隊

SCE／ACT・STG／預定年末發售／價格未定

士郎正宗先生傾力製作的大迫力動畫場面陸續登場

這是一款以未來世界爲舞台的遊戲「攻殼機動隊」。這次我們將爲玩家們公開其最新的舞台，機械設定及開頭的展示畫面，其內容完全與電影及漫畫的情節不同！

本遊戲的開頭展示畫面是由電影版的成員所製作的，其品質當然不用我們多做介紹，而最令玩家們高興的應該是這回其原作者士郎正泉先生親自設定劇中機械裝備。當然了，在開頭的展示動畫也一樣。這回我們將公開的有關草薙素子及各種設定也都是士郎先生專爲PS版所設定的。光看這細膩的畫面設定便可感受到原作者的功力。

在這款遊戲中將登場的角色都是士郎先生所親自設計的，而其獨等的機械世界更不損「攻殼機動隊」以往所留在玩家們心中的世界觀。在這裏登場的設計幾乎在以往的作品中沒有出現過。因此，玩家們更值得到時好好的體會一下這些全新的設定。這回的故事主要是必須追尋犯罪者及進行槍擊戰，這些都與原作及電影版有很大的不同，我們可利用巨大戰車來進行大規模的戰鬥，並在PS版中體會其獨自的震撼演出。



⇦接前回，這次將公開其開頭的展示畫面。在這裏面也有士郎先生設計的草薙。





這是最新的戰場及敵方角色們

在開頭的展示動畫中，玩家們將可看到未來的世界及街道，這些都是之後戰鬥的舞台。而且還可看到3位角色。

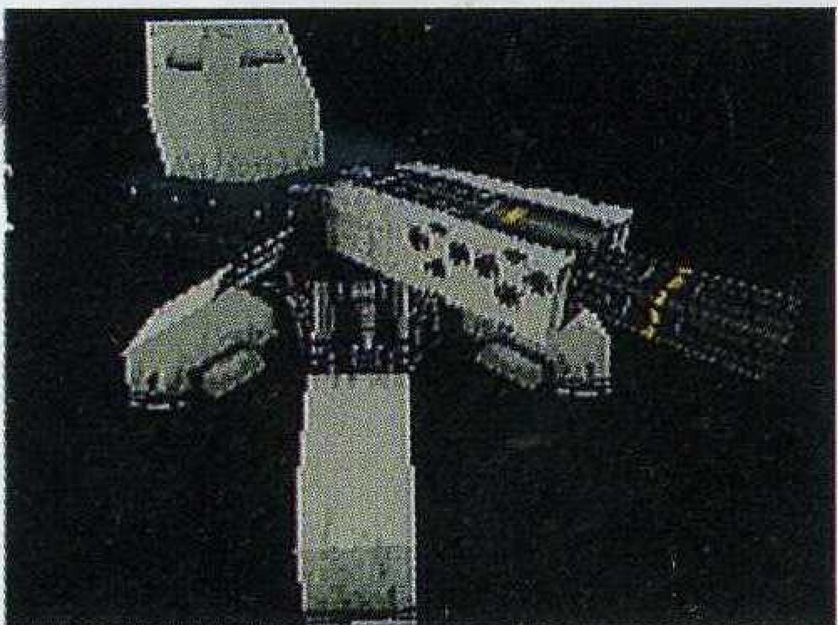
在「攻殼動機隊」的世界中，其世界中所運用的技術並非天馬行空與現實世界完全脫離的。這裏所運用到的技術完全以今日的技術基礎再加以延伸。因此在遊戲的世界中，我們所看到的街道並不會與今日世界中的街道有太大的差異。最大的變化就是，這裡是一個由各式各樣的各民族所共存的一個混沌世界。在這回所公開的場景中，我們可以看到一些與香港街道感覺很像的地方。

另外，這回當然也會有士郎先生所擅長的多腳戰車登場。這如蜘蛛般的機械設備是爲了能夠適應不規則的地形所設計，士郎先生的設計並不單在外形上令人激賞，只要仔細觀察，其設計也都將實用性考量進去，這也是「攻殼機動隊」爲會這麼受歡迎的原因了！

唯一可確定的是必須有危機管理的必要性草薙素子的能力

⇩小型砲台。上面裝備著機關槍。這砲台在設定上是無法移動的。





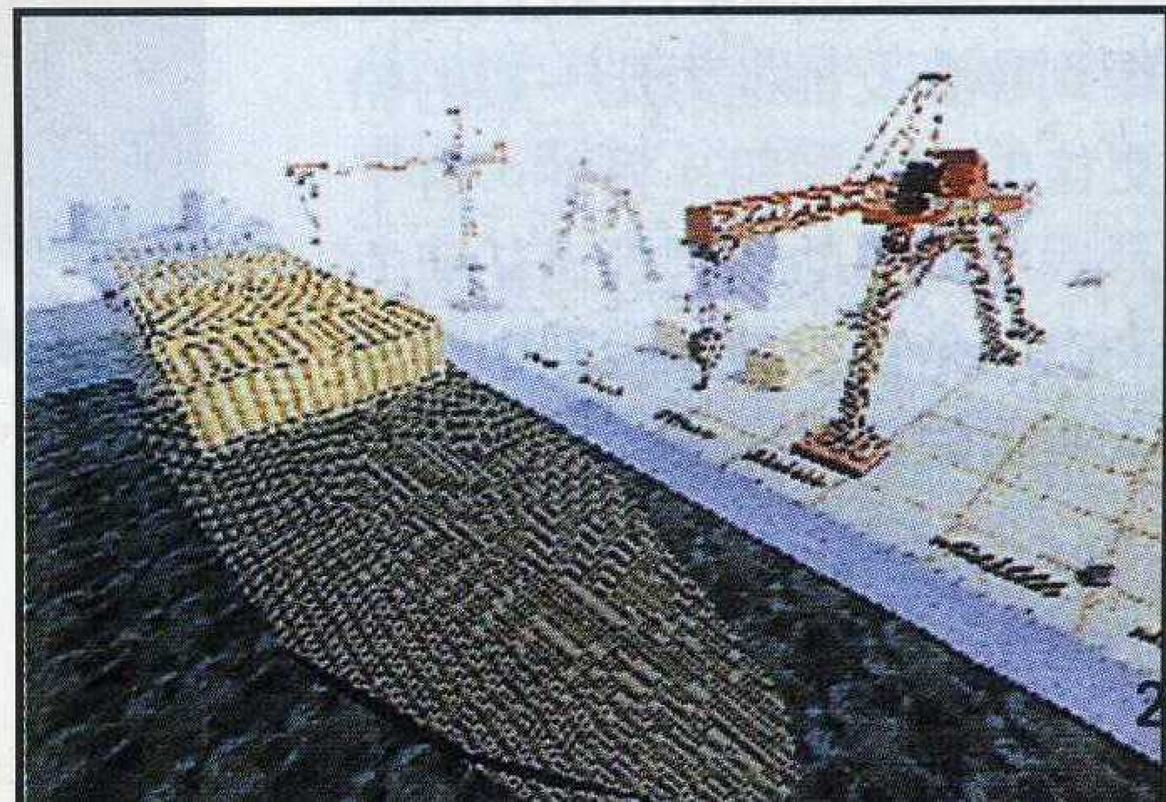
朗查2



蜘蛛型戰車

⇧這戰車令人聯想到蜘蛛。它如我們平常所看到的蜘蛛一般，左右共有四隻腳。在其設計的圖畫中，它還可利用全方向性的2個拳頭來攻擊。

⇨在遊戲中的舞台並不只限制於室內。我們也可在室外的開放空間中進行地域性戰鬥。



狂野歷險 ワイルドアームズ

SCE／RPG／預定9月發售／￥5800

1000年前的兵器──「亞姆」是怎樣的武器？

亞姆在這款遊戲中將扮演著相當重要的角色，就讓玩家們一同來看看它有什麼樣的用處吧！

亞姆爲1000年前被製造的武器，而就在法蓋亞被魔族入侵時，亞姆被製造出來用以對抗魔族，而在亞姆吸取了魔族的攻擊能力後，會變爲一種威力更强的武器，在這過程中，它曾被改造過無數次。

它與柯雷姆一樣，都是利用一些已失傳的技術所製造，因此在現代已不可能再造出相同的兵器。爲了得到它，玩家們必須在遺跡中挖掘才有可能得到它。另外，在使用時，必須了解它的構造，而且還須使操縱表與其心靈相通才行。而擁有此能力的人被稱爲「坎那」。只有這些人才有操作它的能力，大概是這個關係，人們才會逐漸地將其遺忘。



將敵方消滅!!



提高命中率

改造亞姆 提升其能力

不論亞姆是多麼可怕的武器，但它還是有使用彈數的限制。如果彈藥用盡，還必須找出補給的道具來進行補給才行。另外，若能對它進行改造，則其可裝備的彈數也會增加。在法爾蓋亞中，現在還是有少數的人正研究且精通有關亞姆的一切。他們被稱爲「亞姆通」。例如住在亞迪魯哈特的學者，艾瑪．海特菲德便是其中之一。如果委託他進行改造，則亞姆的攻擊力、命中率及裝備彈數都會提升，他可以將亞姆的能力完全發揮出來。

補給彈藥



⇧⇩要利用「亞姆通」來進行對彈藥的補給，這很重要哦！



然後改造

各種事件及交通工具!!

在遊戲不斷進行後，玩家們便可得到交通工具，利用這些交通工具，則便可前往以前無法到達的區域，或使移動速度變快，拓展我們的冒險範圍。在這些數量不少的交通工具中，我們就來介紹船及飛行船吧！

在羅迪等3人相遇的亞迪魯哈特地區，在這裏正舉辦著一場古代文明的博覽會，在這裏陳列著石人等各種物品，那種感覺就如同一場祭典一般。在這裏玩家們也可進行各種迷你遊戲。

得到的交通工具

在法爾蓋亞中，我們最基本的交通代步工具便是船了！然而，羅迪們所搭乘的船並不只是一般的船而已，我們還可得到移動及推進力比一般的船更佳的交易商船。另外，有了飛機將可幫助我們飛過任何的高山，是在遊戲進行到中間相當有用的移動方式。



⇧坐上飛機，則可看到地平線，視點會改變，臨場感十足。

博覽會中的迷你GAME

在古代文明的博覽會中可進行各種的迷你遊戲，玩家可利用角色豐富的動作要素來完成這些遊戲。雖然要熟鍊這些動作會有些困難，但若能得到高分，則便可得到豪華的商品，因此大家一定要挑戰看看。在這裏面將可能得到某些只能於迷你遊戲中得到的貴重道具哦！

⇩在這決定的跑道看能在幾秒內跑完，在轉彎時要小心。



試跑!!

⇩打中遠方的目標，如果可以打中便可得到上面的獎品。



全倒!!

緊張的賽雞



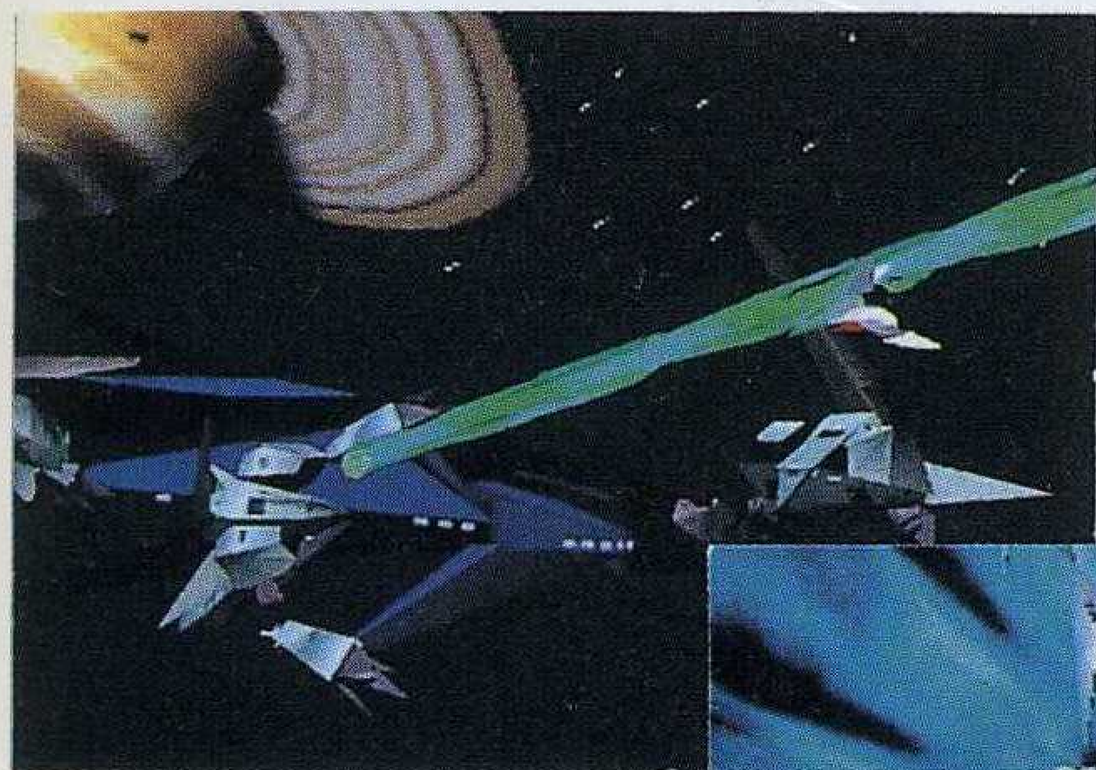
⇧在直線以全力衝刺。在終點附近的刺牆前要停下來。

銀翼殺手 ザウバー

史克威爾／STG／發售日未定／價格未定

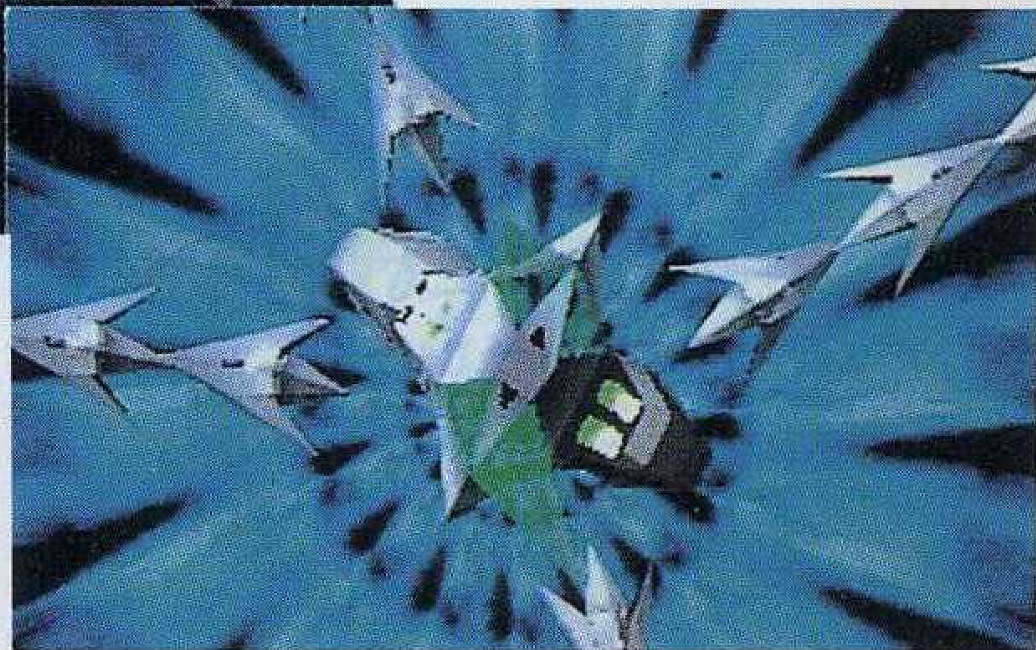
預測1 是2D還是3D類型的STG？

即使是射擊遊戲，基本也可分爲2D、3D等各種不同的種類，而這款銀翼殺手到底屬於哪一種類型的STG呢？其實，由目前所得到相關的正確消息看來，如果光看這些圖片，則它應該算是款3D味道十足的橫捲軸射擊遊戲吧？然而這些猜測都尚未正式證實，還在了解中。而由這些圖片來看的話，我們可以確定這絕不是一款普通的遊戲，它絕對是一款有壓倒性品質的射擊遊戲。相信登場角色是由3D多邊形所設計，而舞台將由3D或是2D所構成，或許它將發展出以往所從未出現過的畫面吧！這些都還尚未有相關確實的訊息。後續將有更多爆炸性的內幕。礙於截稿時限，本刊僅能就這款作品作一番大略的描述。



⇦在美麗的背景中展開壯觀的戰鬥，這些攻擊相當壯觀。

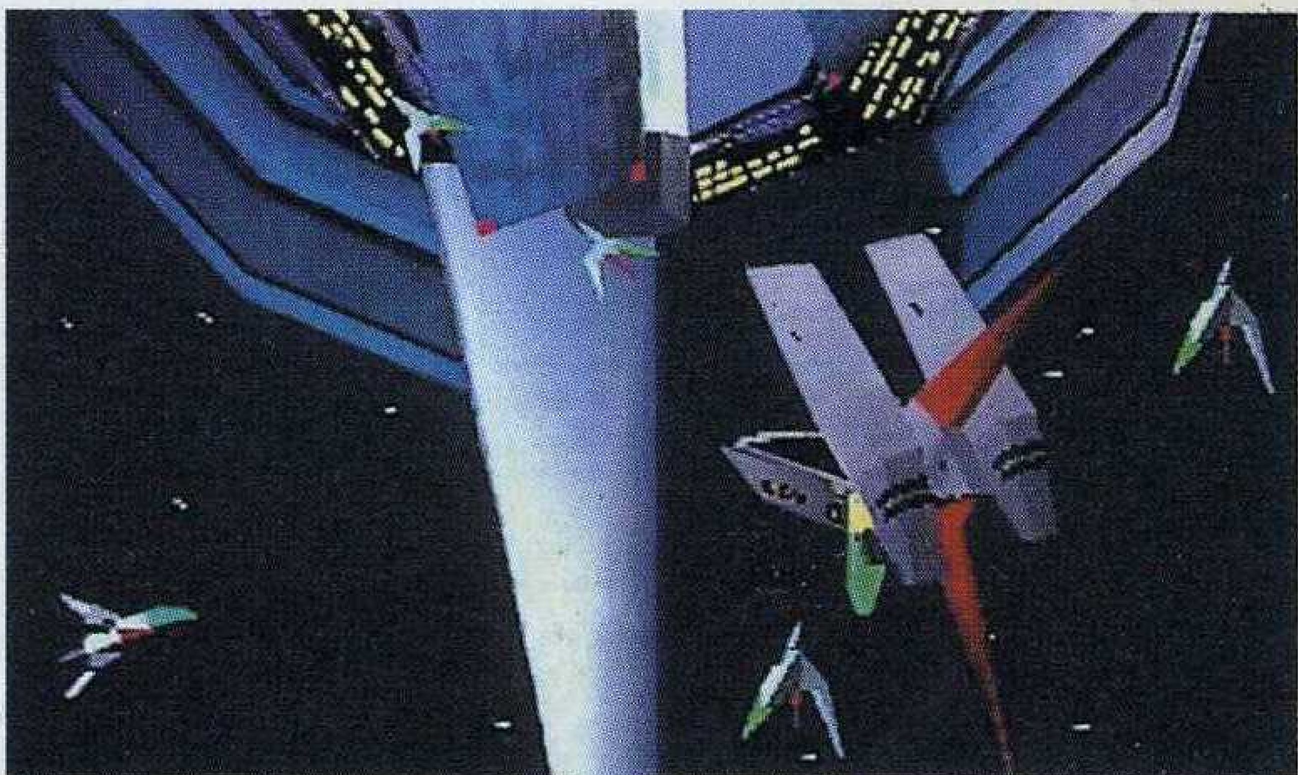
⇩可確定的是將展開迫力十足的演出，實際的遊戲將會如何？



進入亞空間！？

預測5 空前的演出!!

在高速捲動的畫面中及強敵登場的畫面中，玩家們才能體會到射擊遊戲中壯闊的氣勢，這是幾年來STG GAME中一項極重要的要素。在這款「銀翼殺手」中，雖不知在中途會不會有展示畫面插入，但相信在遊戲中應會有相當動人的演出。史克威爾之所以會受到這麼多人的歡迎，最大的理由應在其「美麗」及「神秘感十足的氣氛」，因此這回它一定也會讓這款遊戲大有看頭的。也相信這款「銀翼殺手」一定會將史克威爾的精神完全全融入遊戲中才對。



對要塞戰？

⇨敵方角色、背景等在畫面上不斷出現。有很多畫面會使玩家們大吃一驚。

預測2 搭載了超强兵器？

STG中的自機除須利用玩家們的能力來發揮其威力外，自機本身所潛藏的能力也是重點之一。遊戲中的戰機可能是一種生化戰機，但相關的詳細資料至今尚不明確。然而，由下面的連續畫面中我們可看出，敵方角色配備有各式的雷射武器，因此自機的攻擊系統一定也不會太遜才對。在STG的作品裡，自機大多可利用各種道具的取得來使自身的武器威力能夠提升。以前必須利用「子機」（最初採用這點子的是柯拿米）及「炸彈」（最初爲東亞PLAN），這回不知會不會有什麼新的構思。



⇧自機的能力尚不明，相信一定可裝備數種武器，有無一擊必殺的武器？



⇧小敵人不斷的出現，將其打下，那種感覺眞棒！

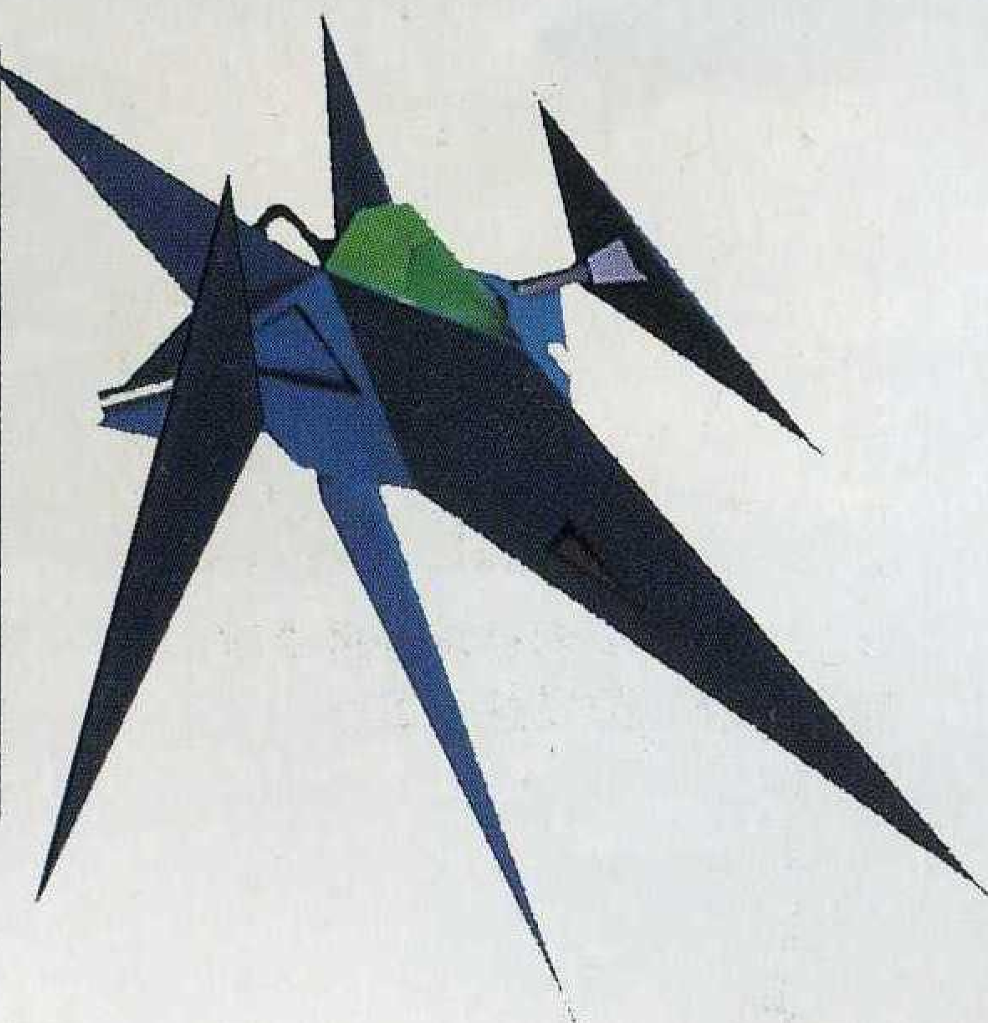
預測3 舞台的構成也相當費盡心思

除宇宙外，尚不知道舞台還會在什麼地方發展，然而可以確定的是一定有各種個性化十足的舞台陸續的出現。雖然現在還不知道會有多少個舞台，但相信一定會滿足玩家們的慾望。在今後開發的進行過程下，以後也可能發展出分歧的攻略路線，有關這些的情報眞想快點知道吔～



預測4 登場角色的種類豐富，並極具個性

「銀翼殺手」中登場的角色相當豐富。在下面我們將介紹幾組個性化十足的角色。各角色都有其不同的戰鬥力，這款「銀翼銀手」最大的特性便在於「光與暗」的主題上。在光線描繪的設定下，呈現出立體感十足的畫面，這將充分地表現出其主題及史克威爾所重視的SF科幻世界觀！



⇦這是小型的高速機動兵器。其機種如所示的名稱般，比一般兵器有較高的機動力。

設計概念＆硬體特性

電動版軟體家庭對應化 NEO・GEO CD

NEO・GEO於90年推出，這是一款電動版與家庭版相同硬體規格的遊戲主機，只要使用付贈的記憶卡，就可以將家中存檔的資料於遊戲中心的NEO・GEO（MVS系統）上接續。由於硬體規格乃針對電動版特性而設計，因此造就了有別目前次世代遊戲軟體更爲吸引人的投幣式歡樂。



■設計概念

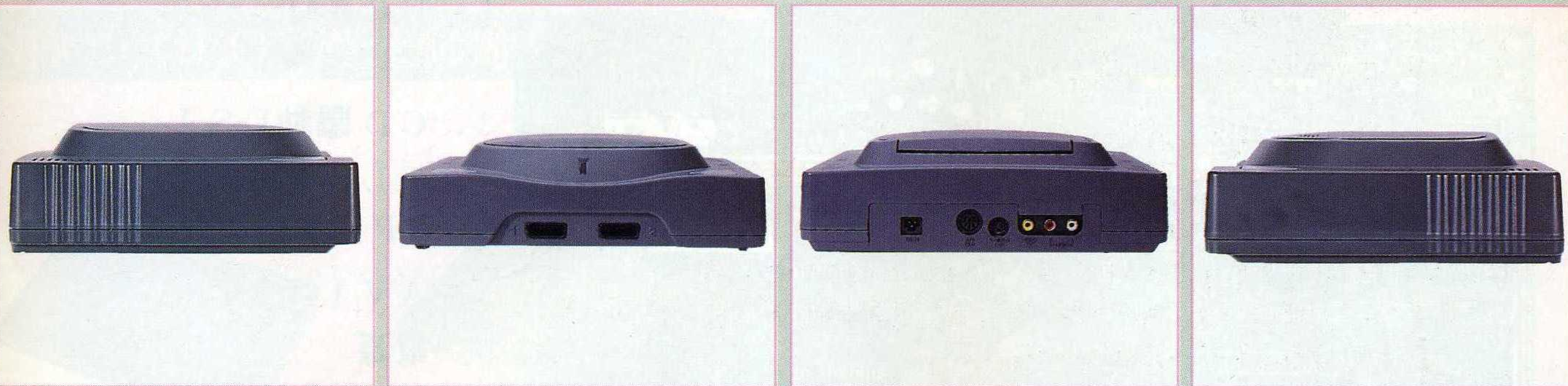
94年9月NEO・GEO限定版主機發售，這是將原先ROM卡帶承載的遊戲程式，改有CD媒體收錄的一款豪華版硬體，主機採油壓前方置入式的CD托盤。量產型的平價位NEO・GEO CD則於同年10月上市，這是採機械式的上方掀蓋方式，2款CD－ROM除了放置CD硬體方式有異之外，其餘硬體規格完全以NEO・GEO ROM卡帶對應主機相同。

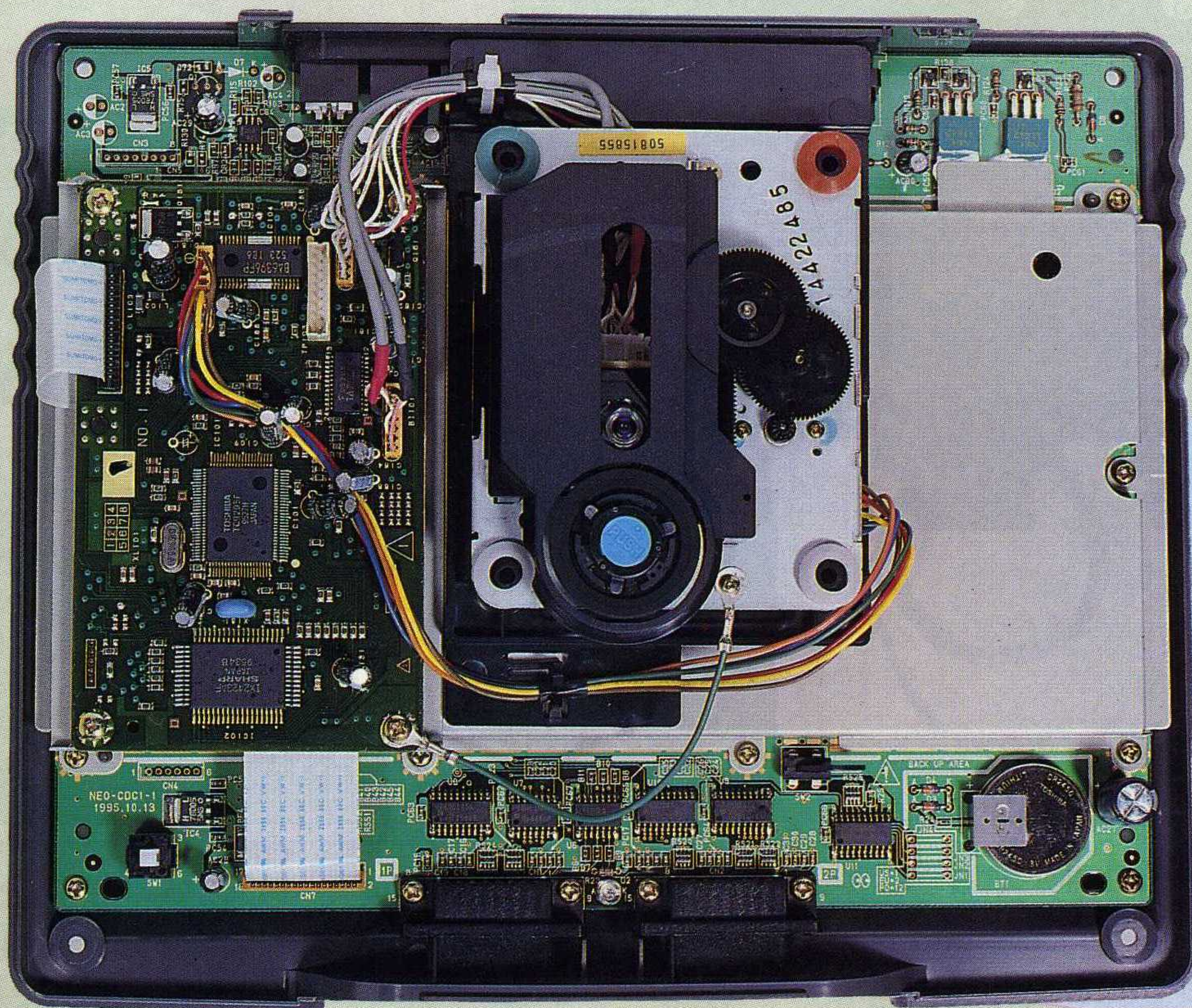
重視電動版特性軟體的程式必需大容量且高速化，因此採用ROM卡帶是有其必要性，遊戲的ROM容量則由早期的「越戰1P75」40 Mbit一直擴張到近期的「霸王忍法帖」330Mbit超大容量，軟體的售價更是由日幣13800飆漲至32000日圓。32000日圓也僅僅是NEO・GEO ROM卡帶的售價，若是NEO・GEO的MVS系統更高達日幣98000圓。

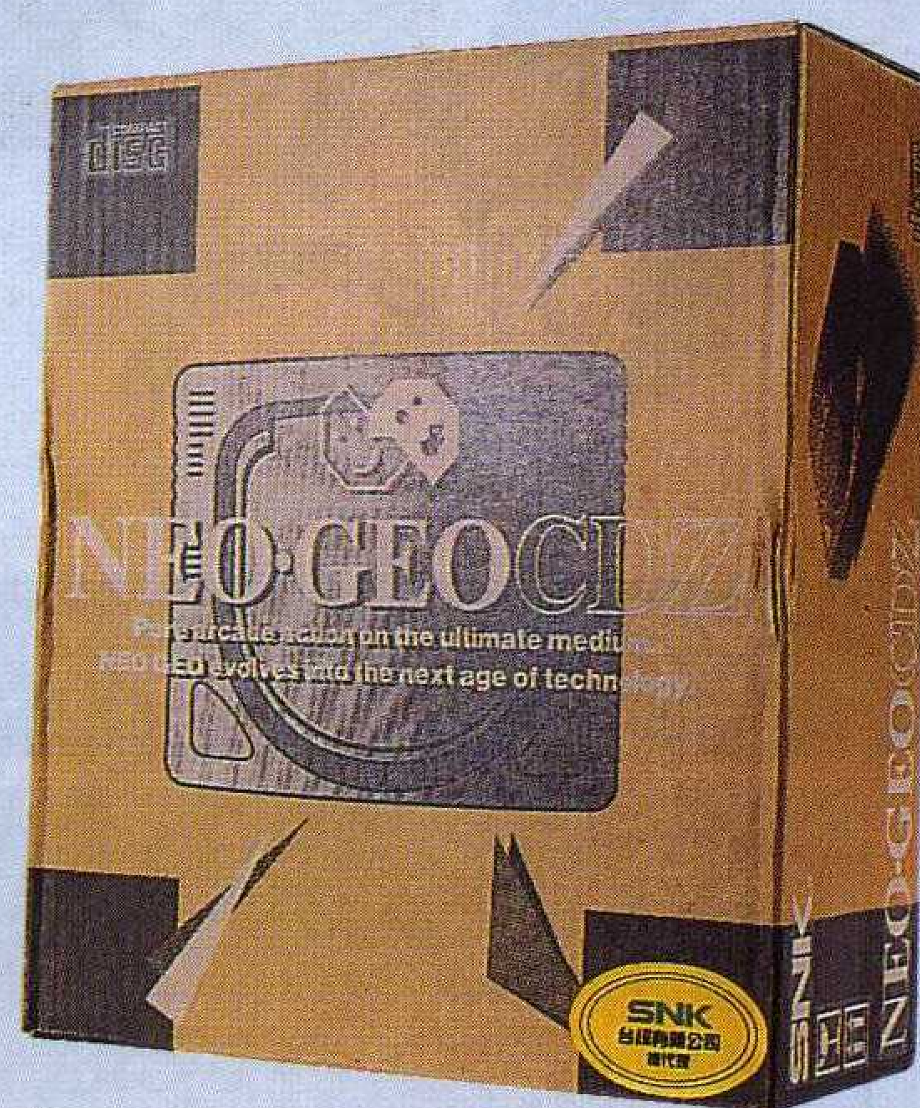
超大容量正說明了NEO・GEO遊戲高品質的精彩遊戲內容，不過也給人一種狂熱份子專用硬體以及可望不可及的印象。94年NEO・GEO CD的發售，使得超大容量的ROM卡帶成爲MVS的專利品，而家用的部份則在MVS版推出的1個月內，改由CD－ROM收錄程式推出。而遊戲的內容兩者是完全一樣。

■硬體特性

先前提及NEO・GEO是以電動版軟體爲營業目標，因此CPU採主副設定，亦即16位元的CPU 68000負責程式的演算處理，而副CPU 8位元的Z 80A掌控音效表現。68000 CPU的能力非





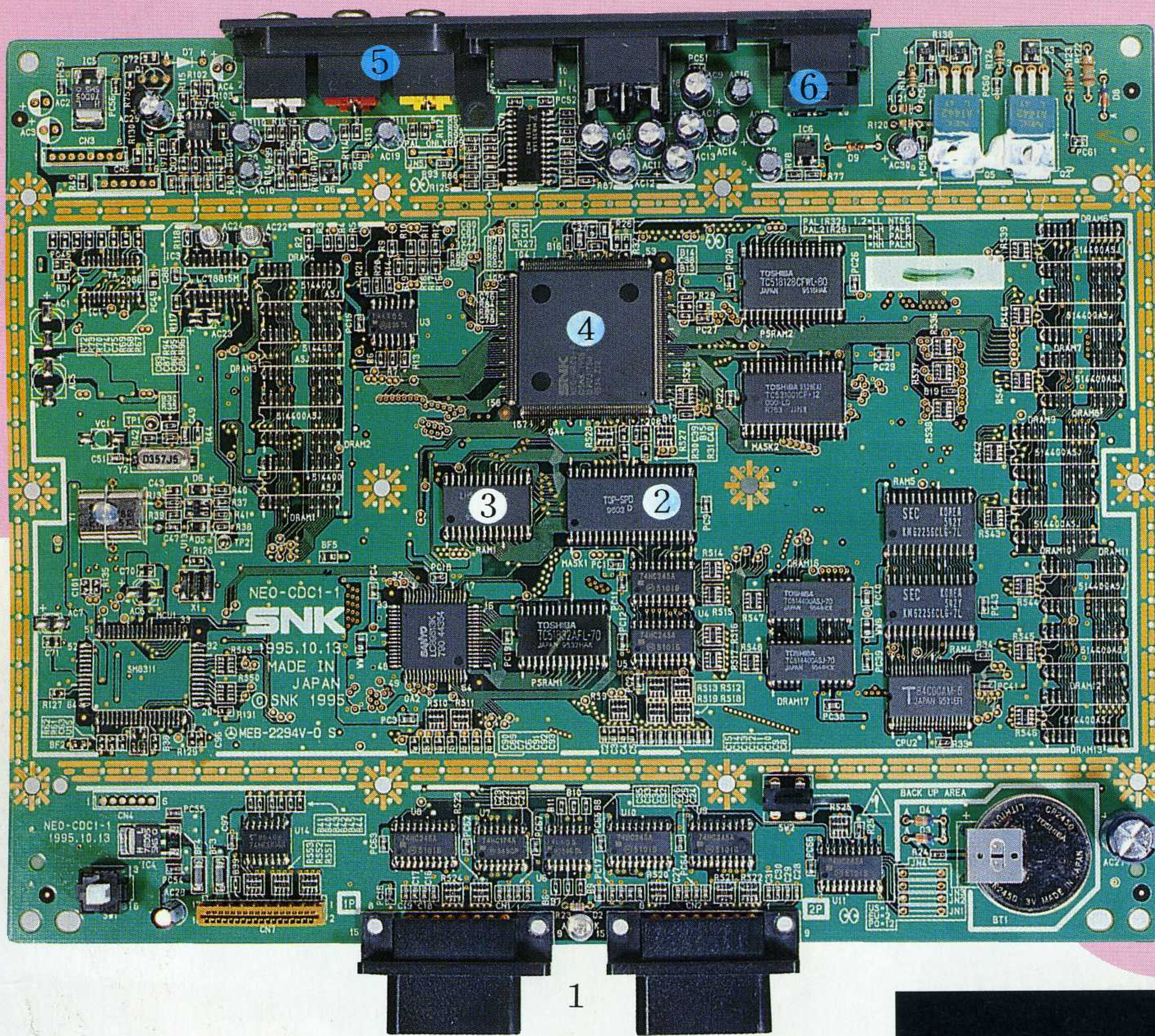


凡，再加上PPU（影像顯示裝置）動畫拼合能力夠，因此NEO・GEO影像上的表現和次世代CD－ROM硬體同等水準。由於將ROM卡帶的高價位更換成平價位的CD－ROM方式，音聲效果上更有充裕的表現空間，使用的暫存記憶體高達56 Mbit，因此雖然沒有POLYGON的演算機能，卻也能表現出CG的高品質遊戲影像。NEO・GEO CD可使用的色數是最多一個畫面65536色，動畫拼合的圖形在8×8 dot的尺寸下可以在一個畫面顯示380個，不管是顏色或動畫拼合能力，某些次世代硬體可得反省反省。

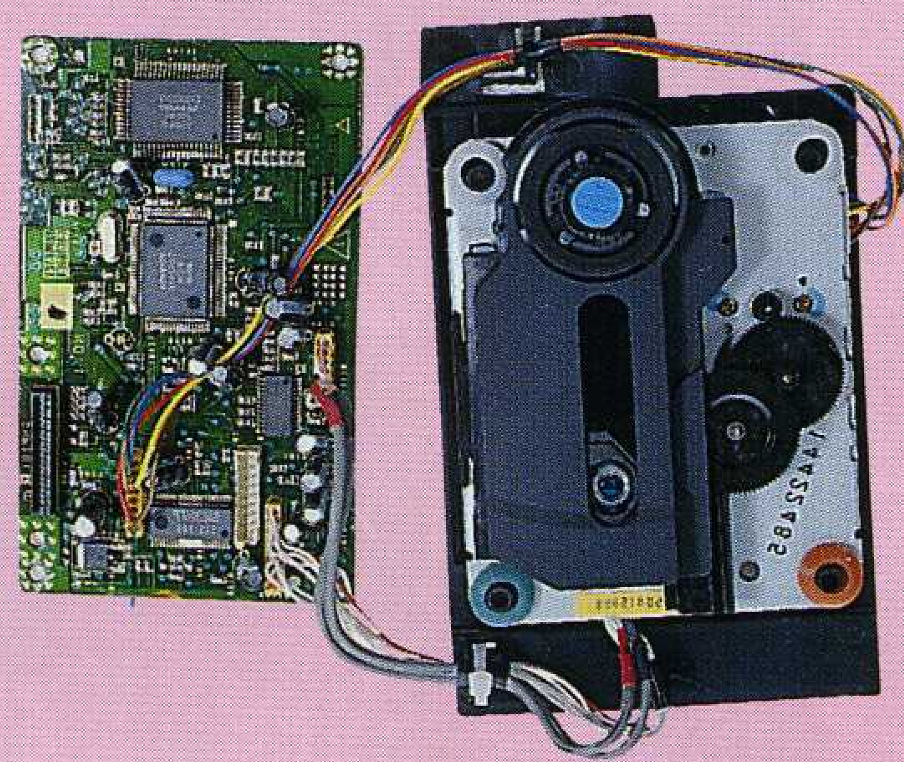
動畫拼合的圖形除了能任意的擴大、縮小、旋轉、變形之外，也可以代替背景成爲捲軸。NEO・GEO CD聲音處理係由Z 80A來御制，有關背景音樂與特殊音效的執行並不會干擾到主CPU 68000的動作，PCM音源7音加上FM音源6音、PSG音源3音，彼此混合播出的音質更是媲美次世代32位元遊戲硬體。

NEO・GEO CD內藏有充電式的記憶存提用的SRAM 64Kbit，只要主機2星期內動作約10分鐘，遊戲記憶的資料將可一直保存其上。96年NEO・GEO CD再次改型，有鑑於原先CD的讀取資料時間冗長、次數多，雙倍速的高速讀取資料CD－ROM機件因此登場。雙倍速的CD－ROM「CD－Z」除了雙倍速的資料讀取特性之外，其餘規格和前代主機都是共通的，因此已發售中的遊戲標題皆可使用，同時在搜索資料的動作上更爲快速，玩家等候的時間大幅縮短。

NEO・GEO CD



1. DRAM
2. 處理器
3. CD驅動LSI
4. VLSI(68000CPU PPU×2)
5. AV100T
6. 電源



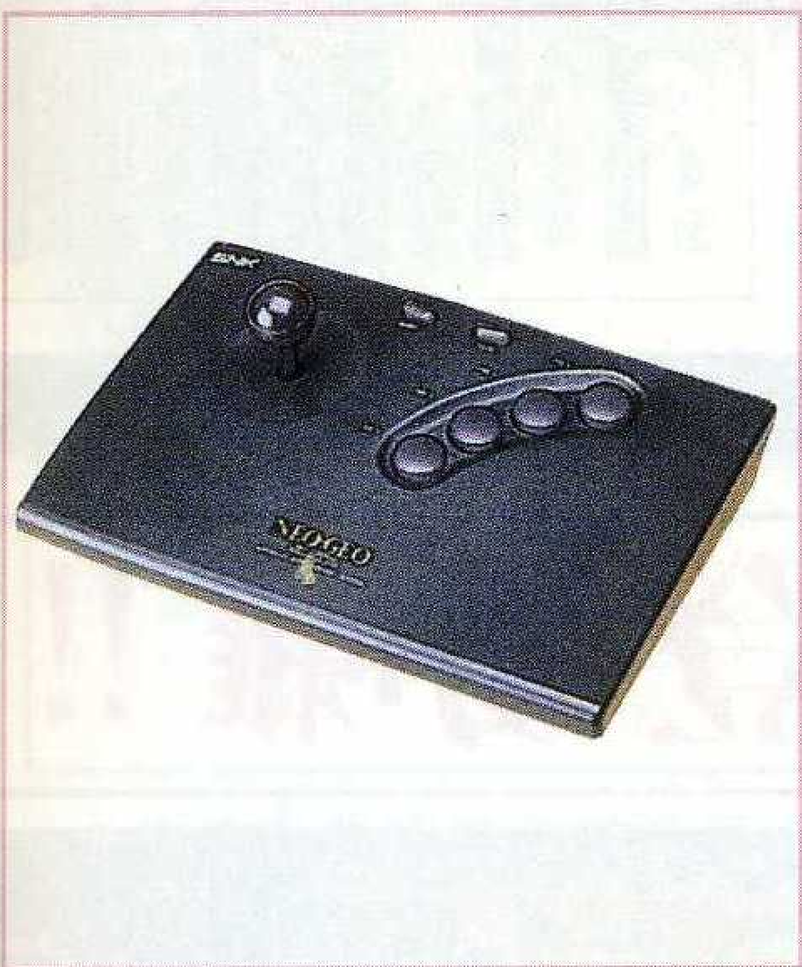
NEO・GEO小檔案

發售日：	1994年9月9日（CD-Z）
售　價：	49800日圓（NEO・GEO）
銷售數：	約40萬台（NEO・GEO 3型硬體盒）
硬體數：	75款（7月26日）

NEO・GEO 硬體諸元表

CPU	68000（16位元）12MH2Z Z80 A（8位元）4MH2Z	
記憶體	WORK RAM 64 KBTYTE（6800用） WORK RAM 2 KBTYTE（Z80A用） VRAM 512Kbit SRAM 64Kbit（資料記憶存提用） 暫存記憶體56Mbit	
影像	表現色數 解析度 動畫拼合數 動畫拼合天寸 背景捲軸數	65536色同時顯示 320×224 dot 一畫面最多380個（8×8 dot） 16×512 背景由動畫拼合自由設定
聲音		PSG音源3音 雜訊1音 FM音源6音 PCM音源8音（取樣周波數44.1 KHz）
使用環境		溫度：0℃～35℃　濕度：30%～85%
主機外形尺寸 重量		285×285×95mm 2.1Kg

NEO・GEO 周邊配備一覽



NEO・GEO ROM卡帶用搖桿■SNK■日幣5800圓
與NEO・GEO ROM卡帶主機一同發售的大型搖桿。



格鬥搖桿■HORI電機■日幣5980圓
搖桿的外形與操控性能與遊戲中心的設計完全吻合。



NEO・GEO CD用搖桿■SNK■日幣3900圓
隨NEO・GEO CD主機一同發售的小型操控搖桿



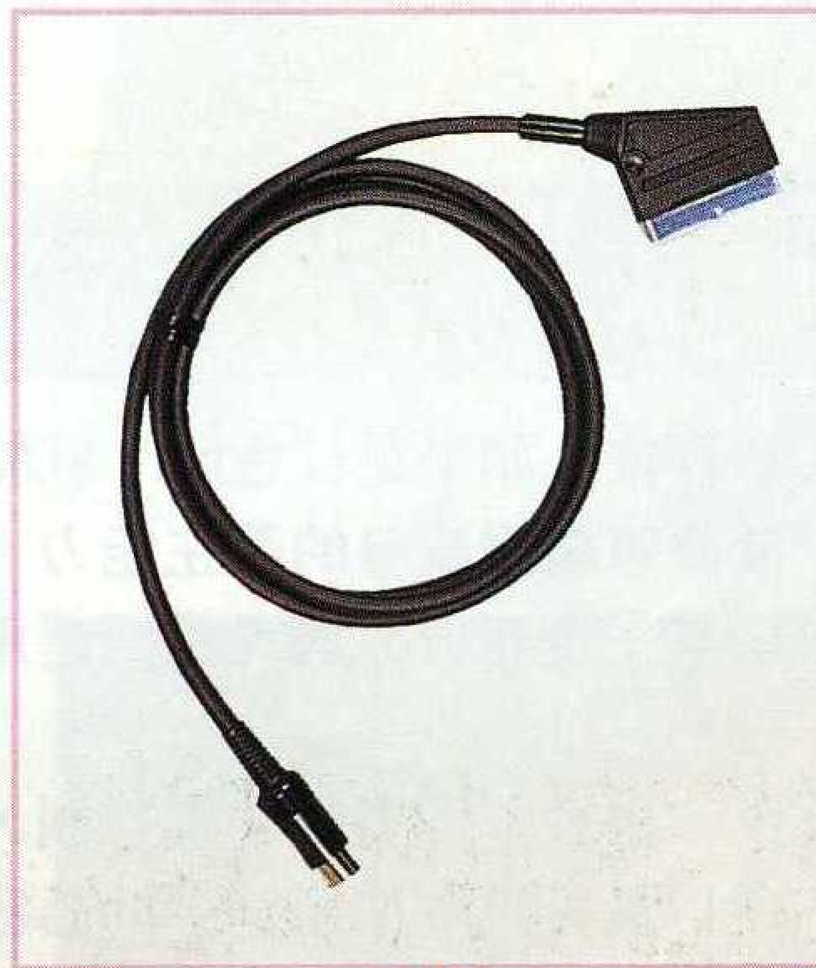
電動版大型搖桿■西克瑪■日幣20000圓
SNK MVS專用的電動版同等級大型8方向搖桿



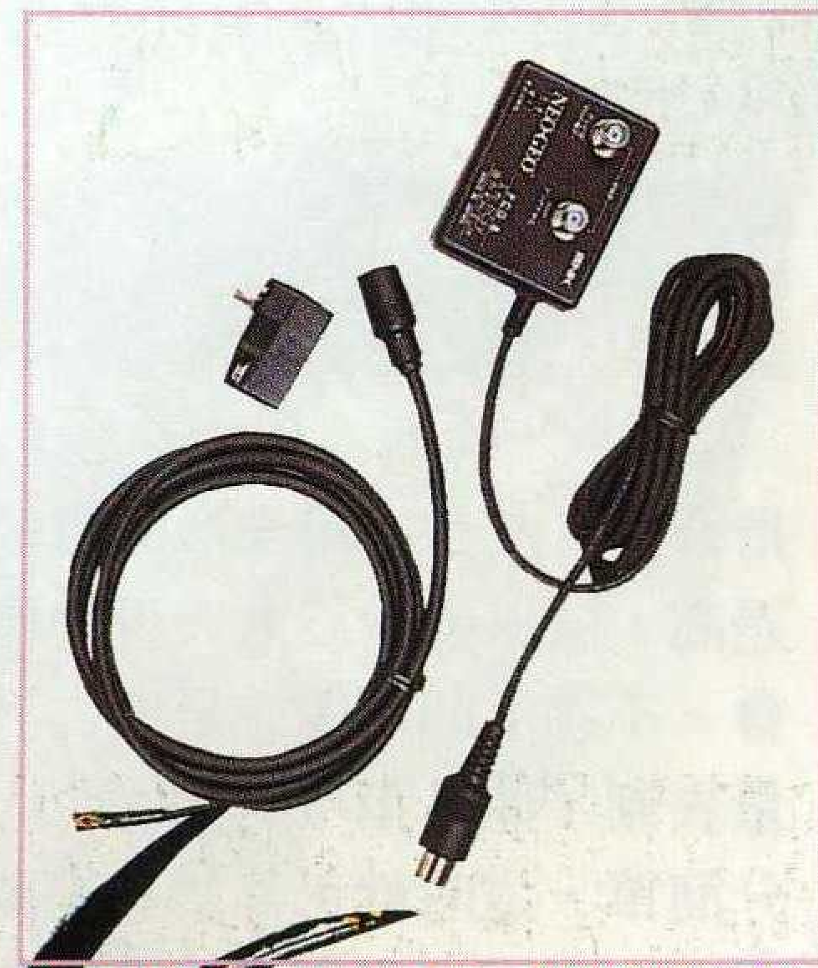
CNEO・GEO CD專用操縱器■SNK■日幣1800圓
十字鈕部份改由迷你型搖桿，隨主機付贈2隻。



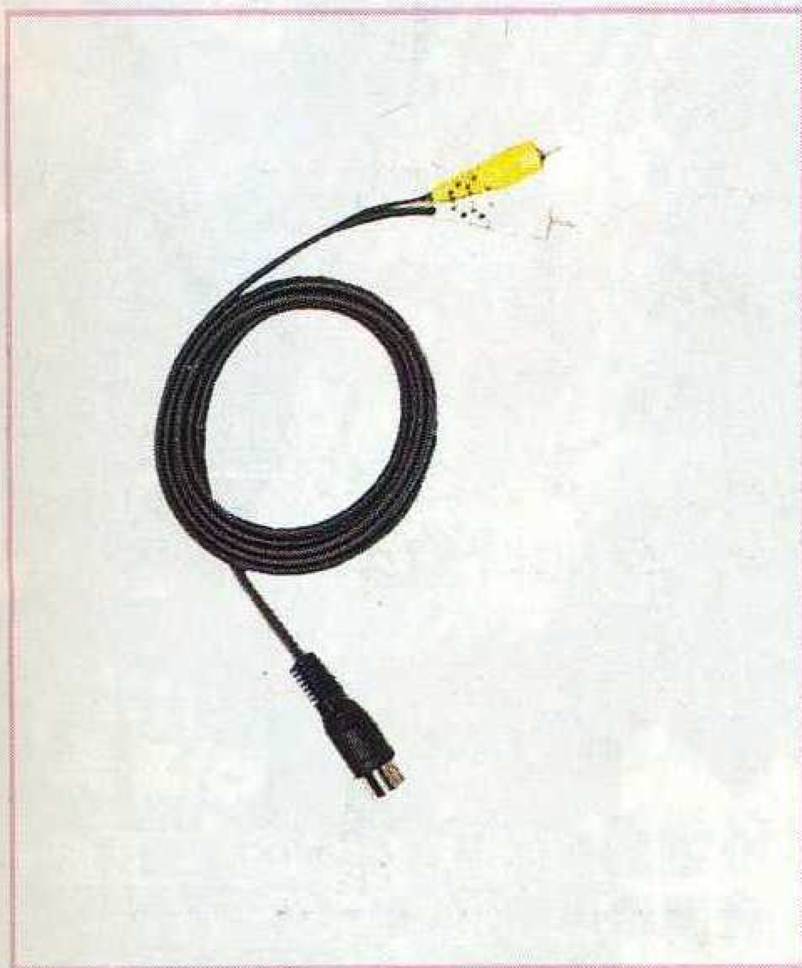
NEO・GEO記憶卡
NEO・GEO ROM主機專用的記憶儲存卡，與MVS具資料互換性。



NEO・GEO用21pin RGB導線■SNK■日幣2200圓
與21 pin輸入的RGB顯示器或電視接續的高畫質導線。



RF裝置■SNK■日幣2600圓
對對舊型電視而設計的影音轉換裝置介面。



普通AV導線■SNK■日幣1200圓
NEO・GEO ROM主機用連接普通AV輸入用導線。



NEO・GEO MVS基板■SNK■日幣500000圓（本體）
MVS的基板，遊戲時尚需配合電源與操縱介面（別售）。



NEO・GEO 主機內外大剖析



REAL BOUT

餓狼傳說4

畫面	音效	熱衷度	保存度	難易度	操作性

SNK／ACT／價格未定／其他對應機種：SS、PS（開發中）

「餓狼傳說」系列第 4 集終於登場囉!!



⇧角色選擇畫面。16位角色都有各自的特性。

除了前作中的10位角色之外，還追加了比利・金、山崎與秦兄弟等，所以新作中共有16位角色展開激戰。

本款遊戲有威力計量表，飛出場外、空中迴旋等各種新的系統，還有前作中的連續攻擊或是必殺技，不僅威力更爲提升，並可簡單運行操作，所以能夠快速出擊。現在爲了要打倒最終舞台的基斯，格鬥家們將要展開激烈的戰鬥。



⇧許久未登場的比利・凱恩。這回也會展開激戰。

儲存威力，發揮潛在能力

「3」的潛在能力，由於指令輸入或是使用條件的難度過高，所以幾乎沒有表現的機會。不過這回不僅成爲威力計量表制，而且指令的輸入也十分簡單，這時就可簡單發揮威力。在畫面下方所看到的威力計量表，只要使用必殺技順利命中，就可不斷集氣，如果達到全滿狀態，就會出現「GO」記號。這時體力值表是黃色時，就能使用擊地强波等的超必殺技。如果是紅色時，就能發揮連續强波等的潛在能力，玩家一定要根據情況靈活運用。

由於這回有飛出場外制，所以最後只要使用强力的必殺技，就能使對手飛出場外。不過如要使對手飛出，必須要先破壞畫面一端的障礙物，這樣才能順利獲勝。當然如果自己跌出場外，將會很難看……。

體力計量表成爲黃色
威力計量表全滿！

⇦出現「GO」時，就能使用超必殺技，還有出現P記號，就可發揮潛在能力。

體力計量表成爲黃色
威力計量表全滿！



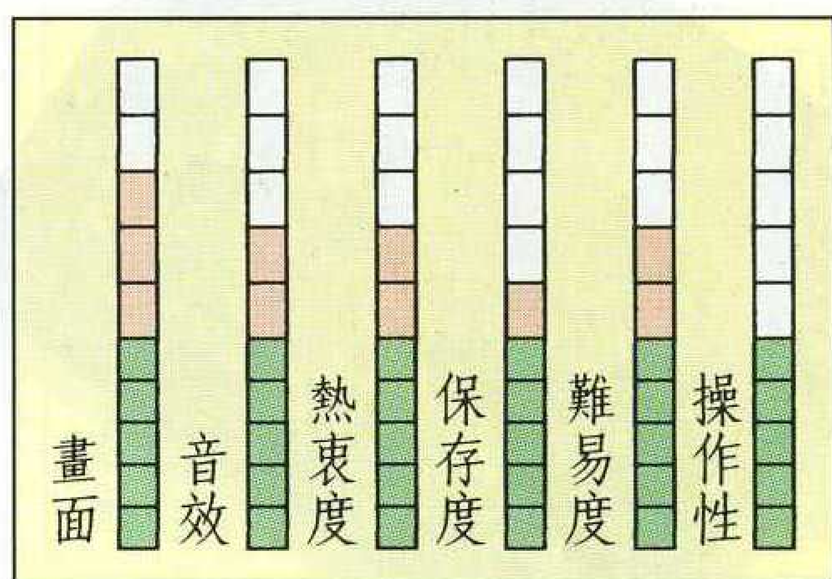
⇨這回的體力計量表共分為兩階段。如第一階段是平常的黃色值，如果受到損傷，而體力成為一半時，就會變第2階段的紅色值。

連續强波!!

⇧這是泰瑞潛在能力的連續强波。會連續攻擊3次擊地强波。

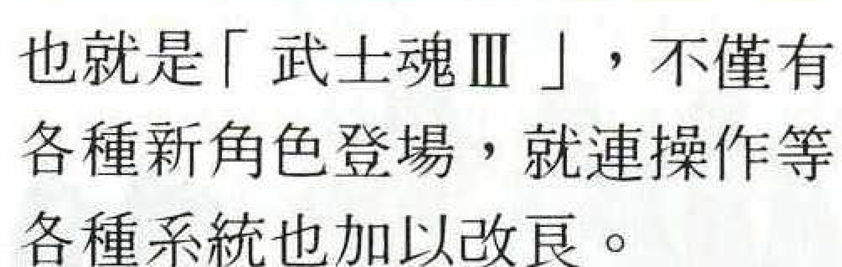


武士魂Ⅲ



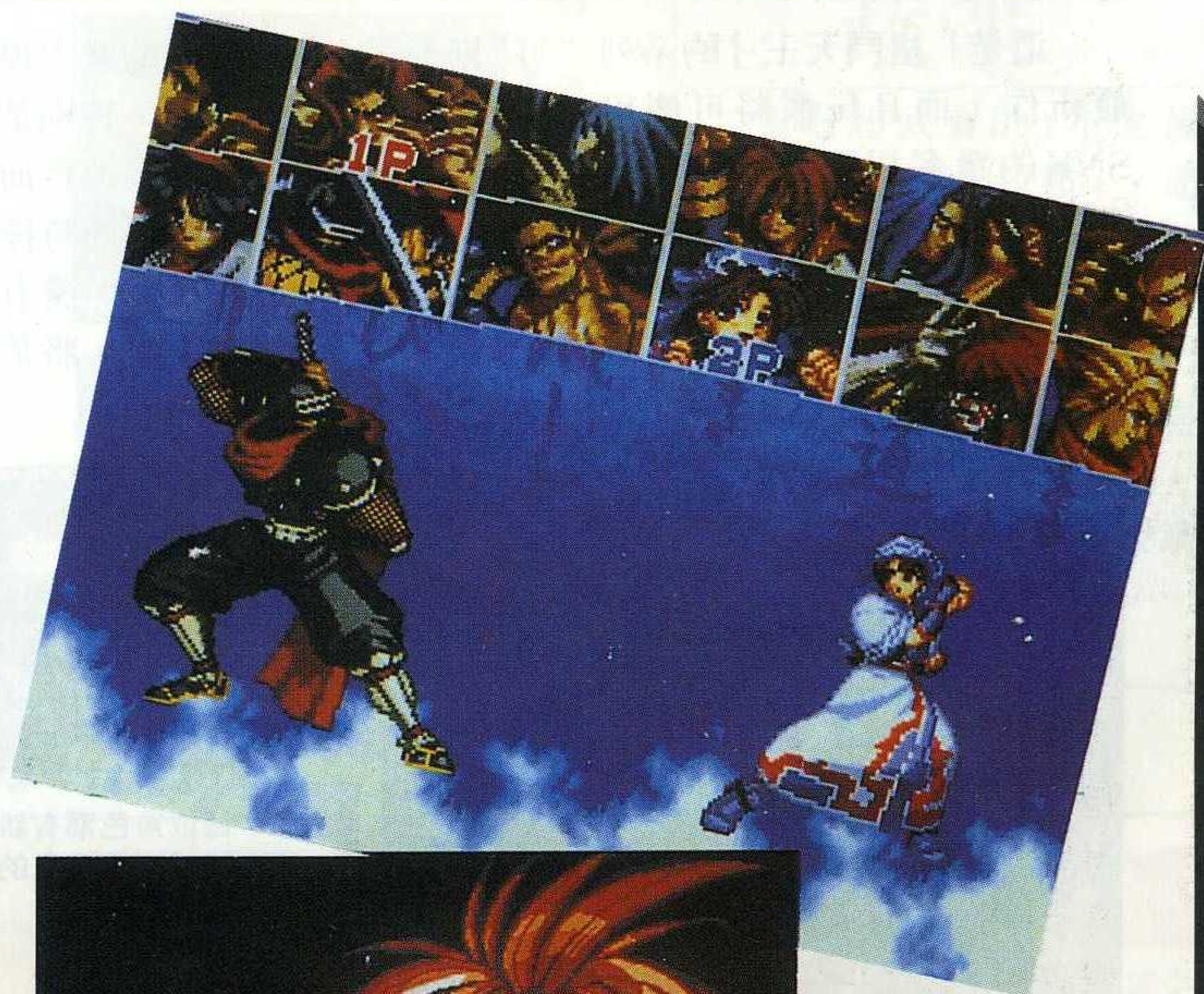
SNK／ACT／¥8800／其他對應機種：SS、PS

有新的敵人以及故事



由於有極富魅力的角色，以及細緻的畫面，所以「武士魂」推出時，立刻獲得極大的好評。而該系列的最新作品，也就是「武士魂Ⅲ」，不僅有各種新角色登場，就連操作等各種系統也加以改良。

在角色方面，雖然娜考璐璐或橘右京會登場，不過前作中的角色，有一半以上將會缺席，其中包括了飛腳或黑子等。至於新登場的角色，則有殺人魔王的壬無月斬紅郎。不過這位角色絕對不會殘殺老弱婦孺，整體劇情將以壬無月斬紅郎爲主軸，並會與霸王丸或娜考璐璐等12位劍士，展開激烈的戰鬥。





⇩各角色能夠選擇4種顏色。

修羅與羅刹

本款遊戲共會出現12位角色，不過與最近所推出的對戰格鬥遊戲相比，人數似乎少了些。

還有遊戲的角色，每一位都有2種劍質。所謂「劍質」，就是角色的特性，或是戰鬥類型，所以即使是相同名稱的角色，如果劍質不同，就會出現全新的格鬥類型。

劍質又可分爲「修羅」與「羅刹」。修羅的劍質基本上是以前作的角色爲主，並追加了必殺技。而羅刹則是加以改良的類型，例如娜考璐璐就帶著狼（瑪瑪哈哈是修羅專用）

由於具有如上這樣的特性，所以玩家共可選擇24種類型角色。

能夠自動防禦

當開始進行遊戲時，能夠選擇難易度。

- 劍聖（上級用）

從憤怒值呈現在最高狀態，而且使其無法進行防禦。當然能夠隨意使用擊飛武器必殺技，祓這時一定要掌握適當的距離。

- 劍豪（中級用）

平常進行時的模式。

- 劍客（初級用）

能夠使用自動防禦，但有次數的限制。



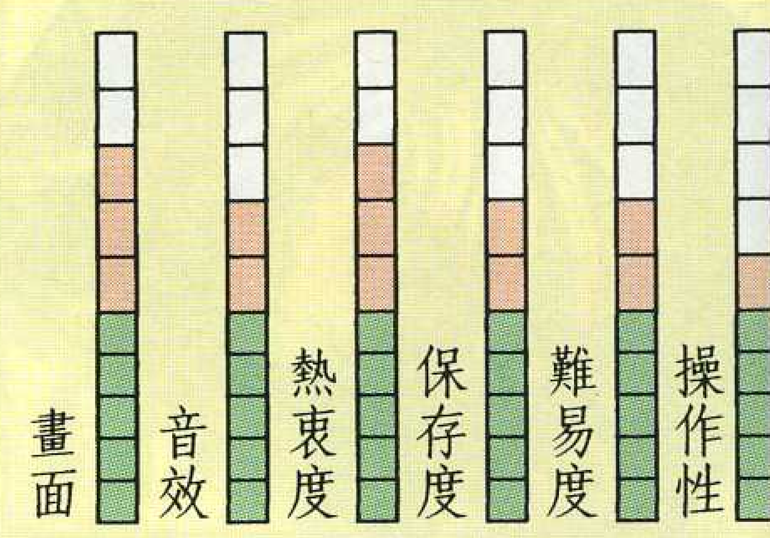




⇩無法防禦的劍聖模式，將有完全不同的樂趣。

ザ、キツグ オブ フアクターズ96

格鬥天王'96



SNK/ACT/其他對應機種:'95:SS、PS

最新的「格鬥天王96'」,又將展開激烈的戰鬥

這是「格鬥天王」的系列最新作,而且玩家將可使用SNK的衆名招牌角色,展開激烈的戰鬥,雖然94、95都曾獲得不錯的風評,不過,96肯定會讓人更大吃一驚。

新作的改良重點,就是能夠進行空中防禦、倒下迴避、防禦飛彈、超必殺技的威力提升、緊急回避動作等。特別是緊急回避動作,由於已改良前作中的「閃避」,只要同時按AB鈕,就可發揮威力。還有如何善加利用這個系統,將是致勝的關鍵。



⇧⇦每位角色都有新的必殺技。新角色的動作也令人期待。



格鬥天王96'的隊伍

主角隊	草薙京	二階堂紅丸	大門五郎
餓狼傳說隊	泰瑞・柏格	安迪・柏格	東丈
龍虎隊	阪崎良	阪崎百合	羅勃特・葛若西亞
八神隊	八神庵	烏邱亞	拜斯
頭目隊	基斯・哈瓦特	巴魯夫肯克·克勞生	Mr.比克
新・女性格鬥家隊	不知火舞	金	藤堂香澄
新・怒隊	蕾歐娜	拉爾夫	克拉克
超能力戰士隊	麻宮阿提娜	椎拳崇	鎭元齋
金卡法隊	金卡法	陳可漢	邱豐凱

這回是由9隻隊伍,共27人組成的大戰鬥隊伍。至於登場的角色以及隊伍,請參考右方的表格。9支隊伍當中,最值得注意的就是頭目隊,及八神隊的2位新角色……。由於新作中也有隊伍編輯機能,所以玩家也能選擇角色,組成自己喜歡的隊伍。

故事

在西元1996年的這一年也舉行「格鬥天王大會」。不過這次的大會,與先前完全不同,由於得到大公司的資助,所以可說是世界級的比賽。

在世界各地的預賽中,總共選出了9支强隊,不過隊伍中的選手,幾乎都是「格鬥天王大會」的「常客」。(但是這似乎已不足爲奇)。

與神秘女孩組成隊伍的「八神庵」,將會與主角「草薙京」進行生死對決……!?還有這場大會看似十分平靜,不過實際上卻「暗潮洶湧」……



⇧序幕展示畫面。蕾歐娜有更好的表現!



⇧藤堂香澄全力攻擊八神庵。



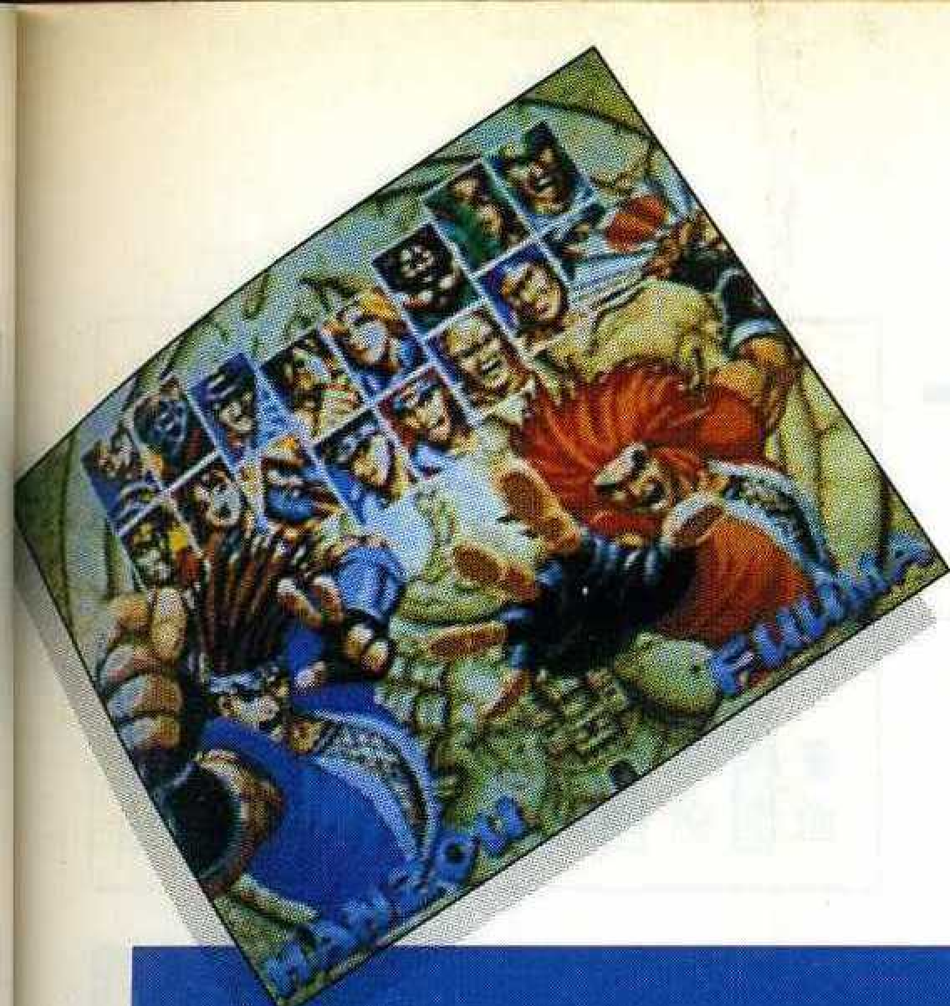
⇧勝利畫面也有全新的設計。

⇩龍虎之拳外傳的藤堂香澄首度登場。



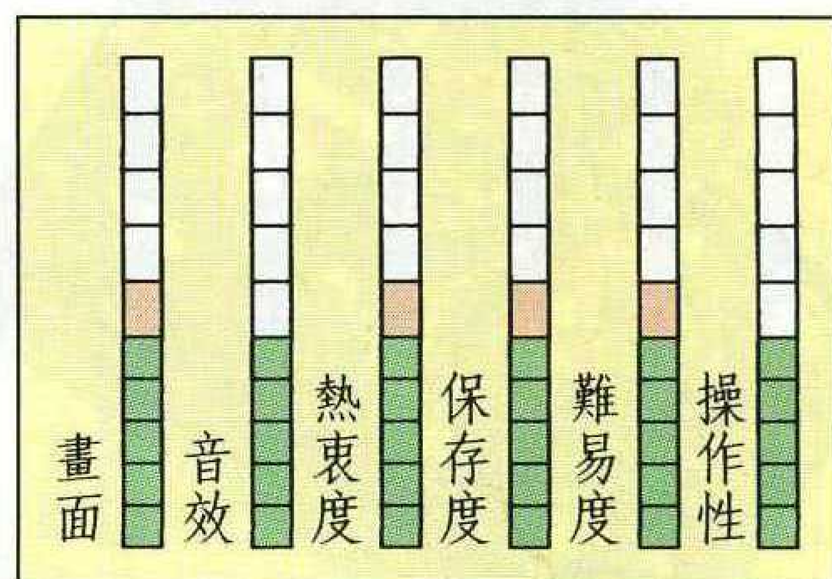


⇧八神庵的百八式・闇拂。



クールドヒーローズパーフェクト

英雄榜完全版

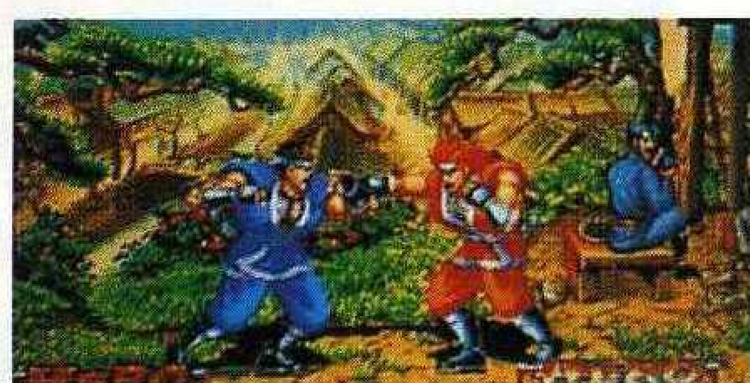


SNK／ACT／¥8800

以完全版的洗練方式堂堂登場!!

本款對戰型格鬥遊戲，共有世界各國的16位英雄登場。還有規則與一般的格鬥遊戲相同，就是要利用拳等，腳踢、必殺技打倒對手，還有是採取3戰兩勝利。至於操作方式上，是使用搖桿與按鈕的組合方式，所以只要是格鬥遊戲的玩家，應該都很熟悉。

遊戲系列獨特的對白，也會在遊戲中登場，還有必殺技或是背景畫面，都有更好的表現，指令輸入在最初時可能會覺得難度較高，不過只要實際操作，就連初學者也能發揮必殺技的威力，當然因爲是完全，所以有十分「完美」的演出。





⇦大會出現16位英雄，到底要選擇誰？



⇦能夠看到前所未有的格鬥場面。

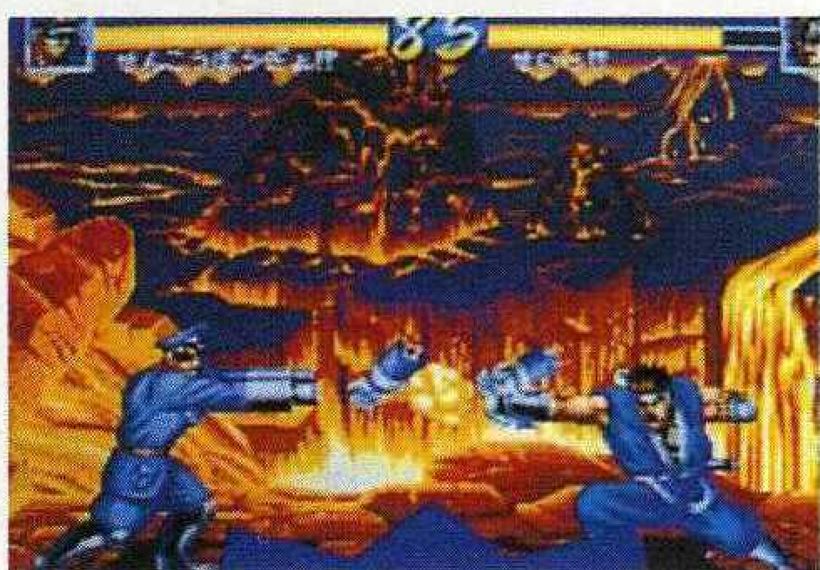
故事

黑暗超武會的1年之後……。世界再度回復和平，而英雄們也都回到各自的故鄉。然後不久英雄們收到布萊安博士「第三次世界英雄大會」的邀請函。英雄們爲了要測試自己的修練成果，就再度集結，這時塞魯斯一行人，爲了要洗涮前恥，也企圖加入戰鬥……

導入新系統，並展開激烈的戰鬥

破壞飛行道具

遊戲系統雖然取消了彈開飛行道具的方式，不過卻能破壞飛行道具。如果飛行道具的必殺技攻擊而來時，只要掌握時機按拳擊鈕，就可順利破壞飛行道具。所以利用這種方式能夠擊退連續使用飛行道具的敵人。



掌握正確時機

同時按ABC鈕的特殊攻擊

如果同時按ABC鈕，就可使用各角色的特殊攻擊。服部半藏的「疾風之術，能夠抵銷所有的平常技。出雲良子的「出雲流受流」，則能閃躲對手的攻擊，並進行投擲。所以只要掌握各角色的特性，就能有效發揮威力。



⇦珍尼的特殊攻擊是抓握能夠順利抓住飛行道具。



⇨拉士普丁特殊攻擊，就是能使對手變小。

突破防禦與突破攻擊

這款「完全版」中有「突破防禦」、「防禦攻擊」等2種嶄新的系統。「突破防禦」能夠破壞對手的防禦態勢，並發動攻擊。至於「防禦攻擊」，就是受到攻擊，並再乘隙出擊。由於攻擊就是最大的防禦，所以一定要配合平常攻擊巧妙利用。



英雄指標

這個指標只要使用必殺技或進行攻擊，就可不斷集氣。如果指標完全塡滿，必殺技的威力就會提升，或是增加命中數。



空中防禦

「完全版」不僅能夠地上防禦，亦能進行空中防禦。如果跳躍之後馬上利用搖桿輸入防禦方向，就能在空中進行防禦。





TOP HUNTER

頂尖獵人

畫面	音效	熱衷度	保存度	難易度	操作性

SNK／ACT／￥7800

最大的賣點是賣弄手腕與必殺技！此乃喜劇動作

如果提到本款遊戲，就令人想到延伸手腕、武器以及指令必殺技。還有這是一款橫捲軸的動作型遊戲，不過爲什麼會有指令必殺技？其實只要進行遊戲，就能了解除了動作型之外，還加入了格鬥的要素，所以才有這樣的設計。

除此之外，「頂尖獵人」還採用了「餓狼傳說」系列的2線戰鬥，這時必須要巧妙利用線移動才能順利獲勝。



⇧能夠選擇各種舞台。這裡是火焰舞台。



⇧如果使用秘寶，也能以這種方式抓住敵人。

秘寶

主要的秘寶共有得點秘寶、時間秘寶、威力秘寶、體力秘寶。其中又以時間秘寶與威力秘寶最爲重要。

如果拉動吊環或是搖桿等開關，通常都會出現時間秘寶，這時必須要確實取得。

至於威力秘寶方面，除了打倒發光的敵人之外，在平常舞台的障礙物或是在加分舞台都能取得。如果提升威力，不光是攻擊力，就連必殺技的特性也會改變，還有能提升至最高等級了。



⇧十分有用的時間秘寶。

加分舞台

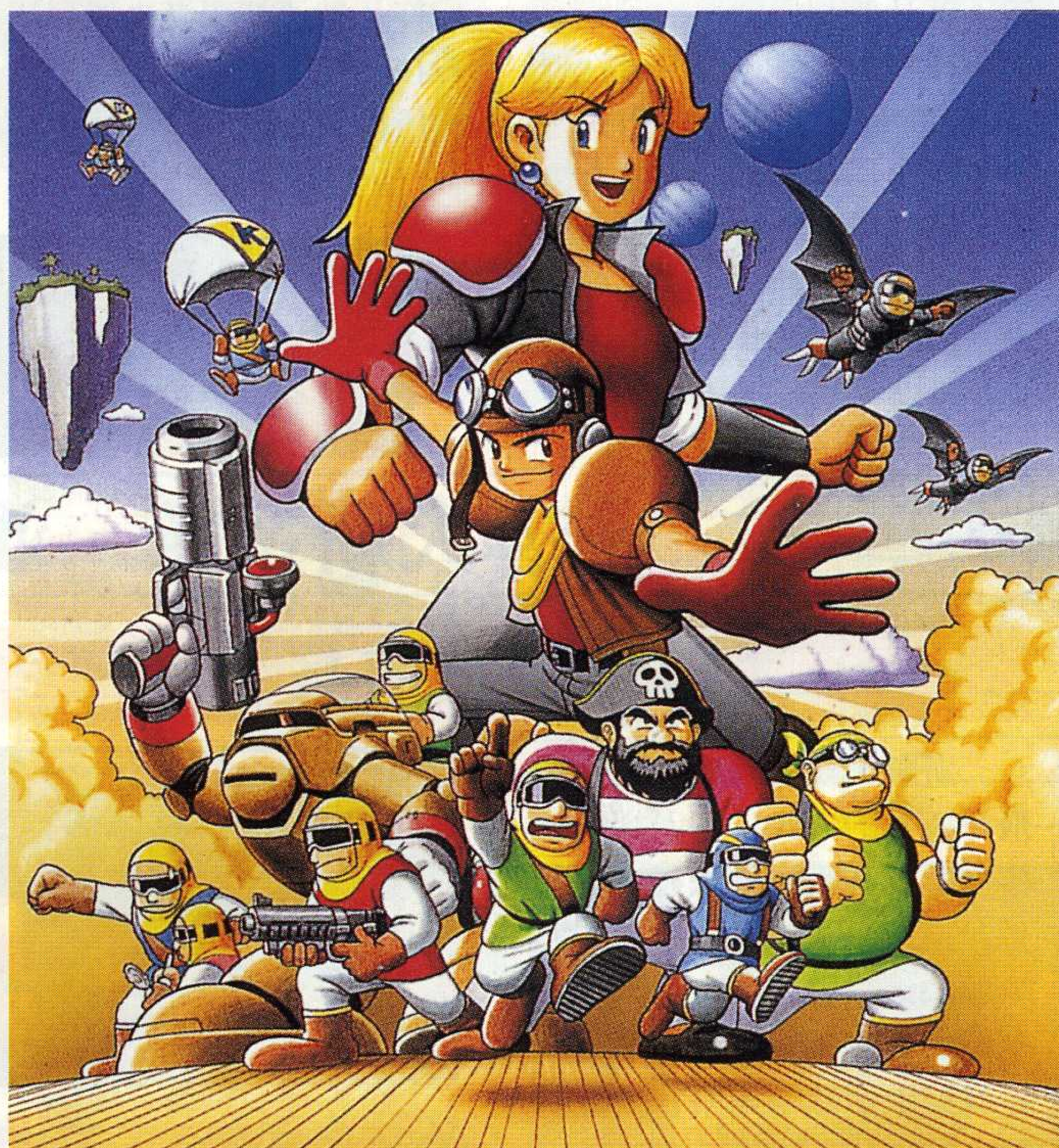
各舞台的各區域（頭目角色登場的區域除外），都有隱藏1個加分舞台的入口。只要進入加分舞台，就可利用乘坐物回避障礙物，並拾取舞台中的各種秘寶（回復秘寶、時間秘寶、威力提升秘寶、1 UP秘寶）。

還有如能取得所有的秘寶，就能看到獨特的獎賞畫面。



⇦能使用必殺技。







⇧也能抓住吊環。



⇧敵人的攻擊以線移動回避。



⇧能夠踩踏敵人進行攻擊。

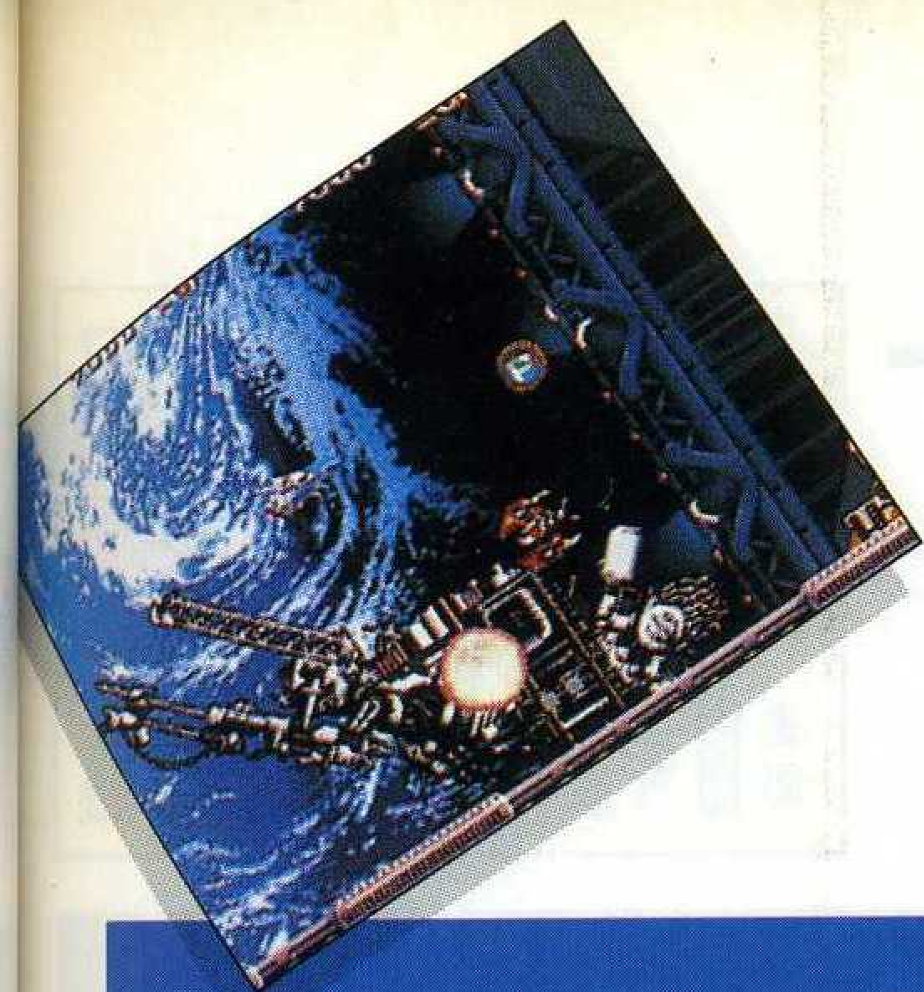


⇧最好是能完全取得。

パルスター

死亡之星

SNK／STG／¥3200



畫面	音效	熱衷度	保存度	難易度	操作性

利用最先進電腦動畫製作而成的遊戲！

回避敵人密集的砲彈，並以連射攻擊打倒敵人。所以這款遊戲將可體驗射擊的快感。

「死亡之星」有非常美麗的背景，而且會出現生物系的敵人或頭目。還有敵人或自機，都是採用最先進的CG影像製作而成。

遊戲中除了平常的連射之外，也能集氣攻擊。還有只要得到秘寶，就能使用反射雷射或是誘導飛彈。

自機前進時，會出現波查與依歐的支援子機。如果取得秘寶，就能自動配置，而且能夠防禦敵人的砲彈，或是輔助攻擊，當然只要靈活運用，就可順利過關。

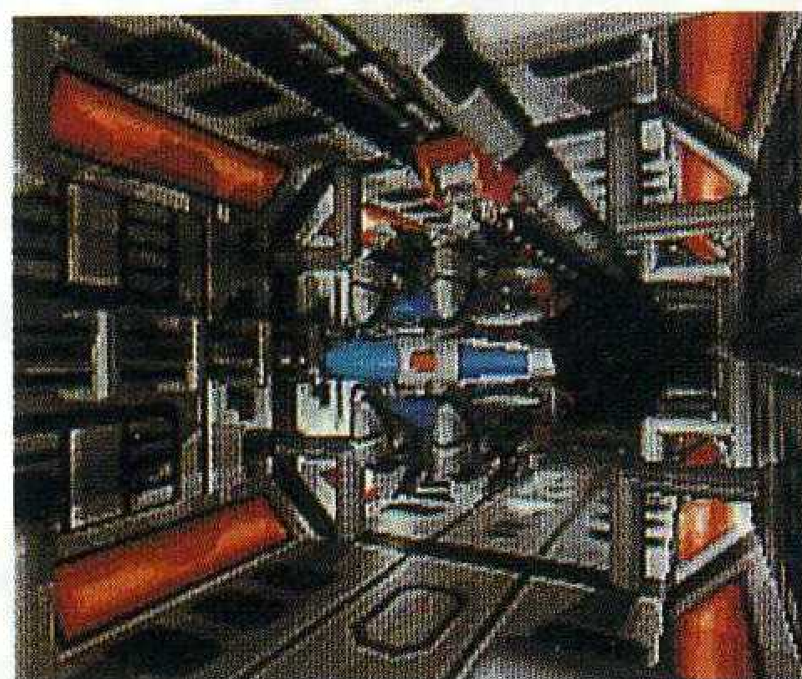
使用的按鈕是A鈕與B鈕，由於操作十分簡單，所以能夠專心進行遊戲。



⇦這是地球畫面的影像，有十分細緻的描繪。

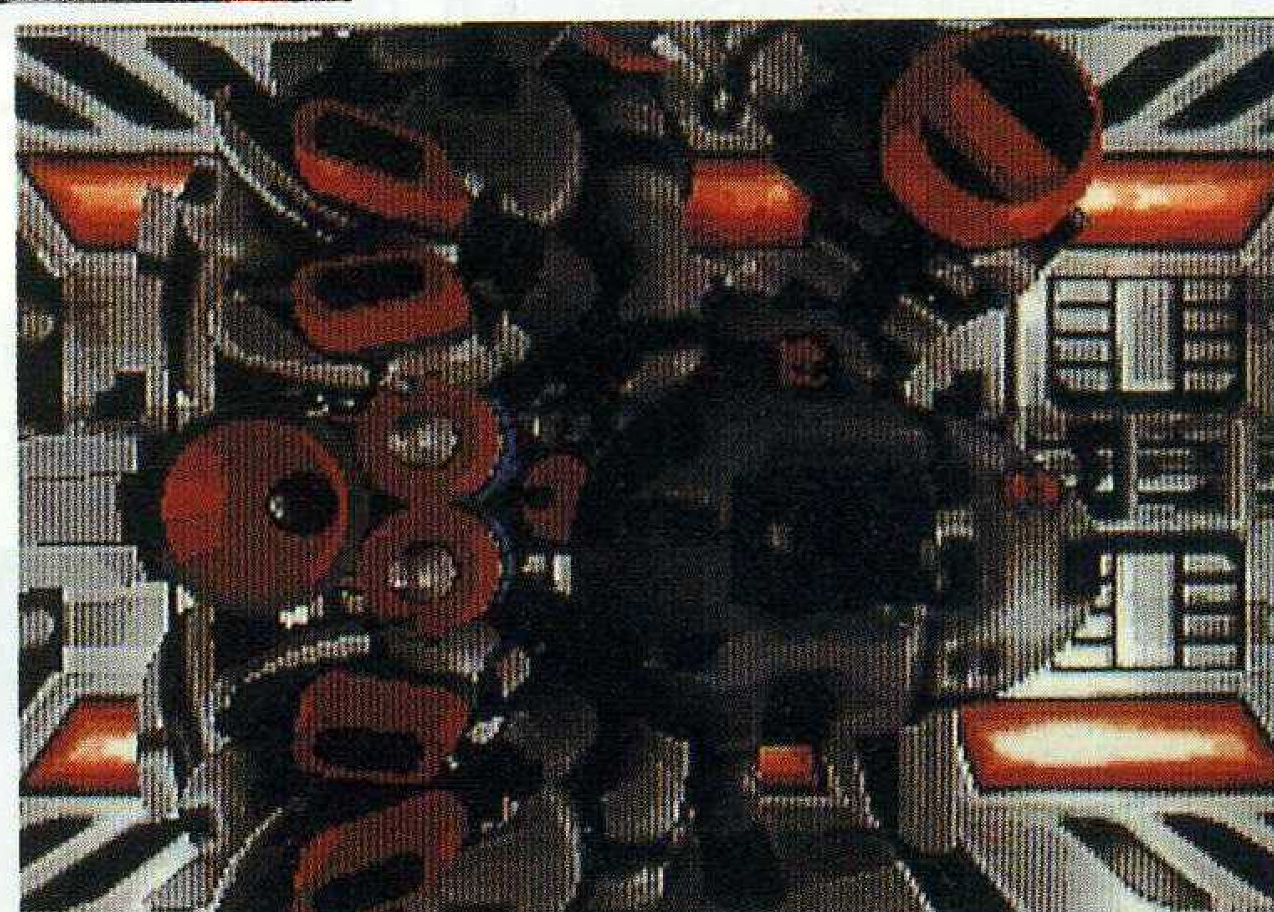


⇧爲了要打倒危害地球的敵人，馬上展開行動。



開始的展示畫面，採用了嶄新的電腦動畫。在右方的照片中，可以看到自機起飛的情形，所以表現就有如是SF電影一般。

CG影像在遊戲畫面中高度表現



集氣攻擊

在本款遊戲中，如果先蓄力之後，再放開射擊鈕，就可發射强力的加農砲。而且一直按著鈕，而畫面下方的藍色計量表呈現最滿狀態時，就能使用威力最强的加農砲並一舉重創敵人。

如果面對强敵，或是敵人排成一列時，就可使用這種方式，當然想要使遊戲順利過關，蓄力攻擊將是致勝的關鍵。

充電計量表



⇦如果一直按著鈕就能集氣。放開就可發射加農砲。

强力子機的「波查」、「依歐」

遊戲中會出現持有秘寶的敵人。如果將那敵人破壞，就會出現秘寶，只要取得時，子機就會出現。

波查會擊出强力的光波，並可防禦敵人的砲彈。還有依歐則會發射飛彈，所以發現時就要確實取得。

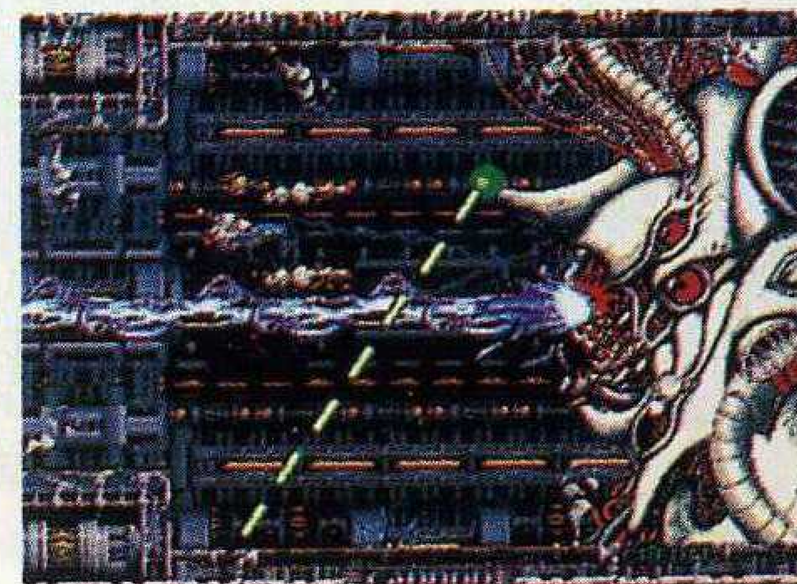
波查

連接在自機前端的波查。這時不僅能夠防禦敵人的普通彈，也能攻擊强力的雷射，所以只要有波查的幫助，就可發揮强大威力。



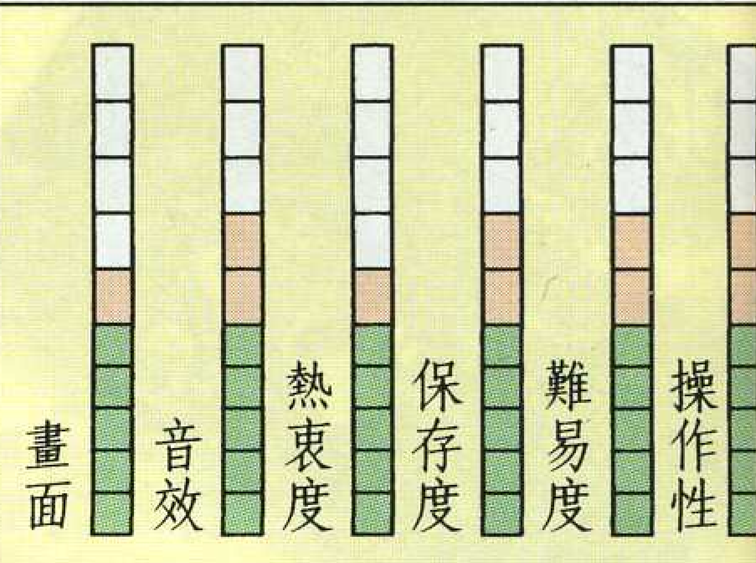
依歐

在自機上下旋轉的子機。這時能夠配合自機的砲彈，使用飛彈一舉出擊。還有也能發射誘導飛彈。



NAM-1975

越戰1975



SNK／STG／¥13800

遊戲背景

與實際的越戰一樣，不僅會聽見直升機的巨大引擎聲，而且也會在「人間地獄」的戰場展開激戰。

・3D捲軸射擊

主角的移動範圍，只有畫面的左右方，這時必須要在有限的空間中，使用機槍掃射陸續出現的敵人。準心與移動時相同，能夠利用搖桿上下左右自由控制，所以最好要根據情況靈活運用。

敵軍會利用戰場的地形派遣部隊，除了一般士兵之外，也會出現防彈兵、火焰放射兵、多用途戰車、對地直升機、戰鬥機等，還有在各戰場的中間區域，也會出現敵人的大型兵器。

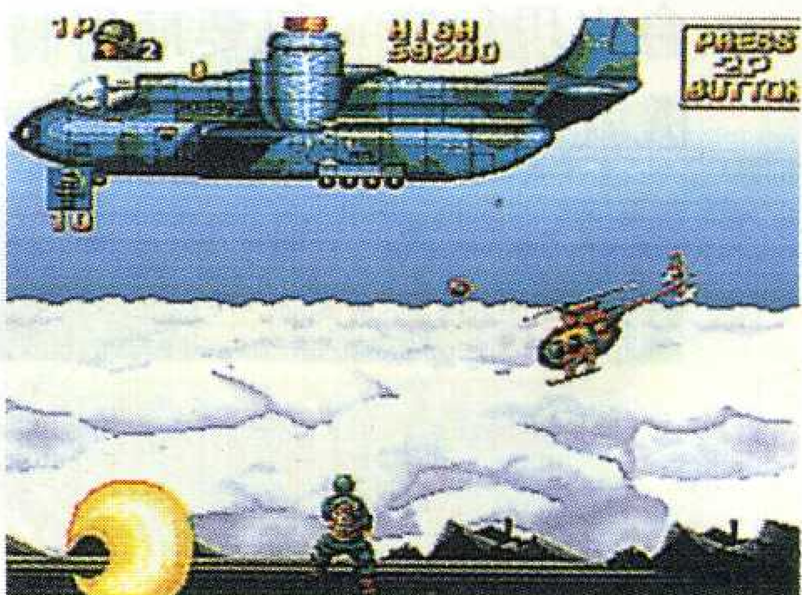
主角的武器有1把機槍以及10個手榴彈。這時雖然能夠奪取敵人的武器，不過時機較難掌握。所以最好是依賴自己的實力，靈活運用。還有遊戲目的是要救出遭到綁架的穆庫利博士以及南茜。



⇧這是第1作戰的區域。必須在船上進行攻擊。還有也會出現敵人的船。



⇧如果打倒敵人，也能得到強力的武器。這時要注意武器限制的時間。



⇧也有空中戰的舞台。從敵人的巨大戰鬥機，掉落許多砲彈。

由於操作十分簡單，而且難度並不高，所以玩家能夠輕鬆進行。還有2人同時進行時，也有完全不同的遊戲樂趣。

序幕

由於友軍進行普遍性攻擊——，使得越南成爲人間地獄，西魯巴與布朗在戰鬥中平安生還，而時間是1970年……。

經過了5年之後，2人利用僞裝的小船，悄悄回到「地獄」……。

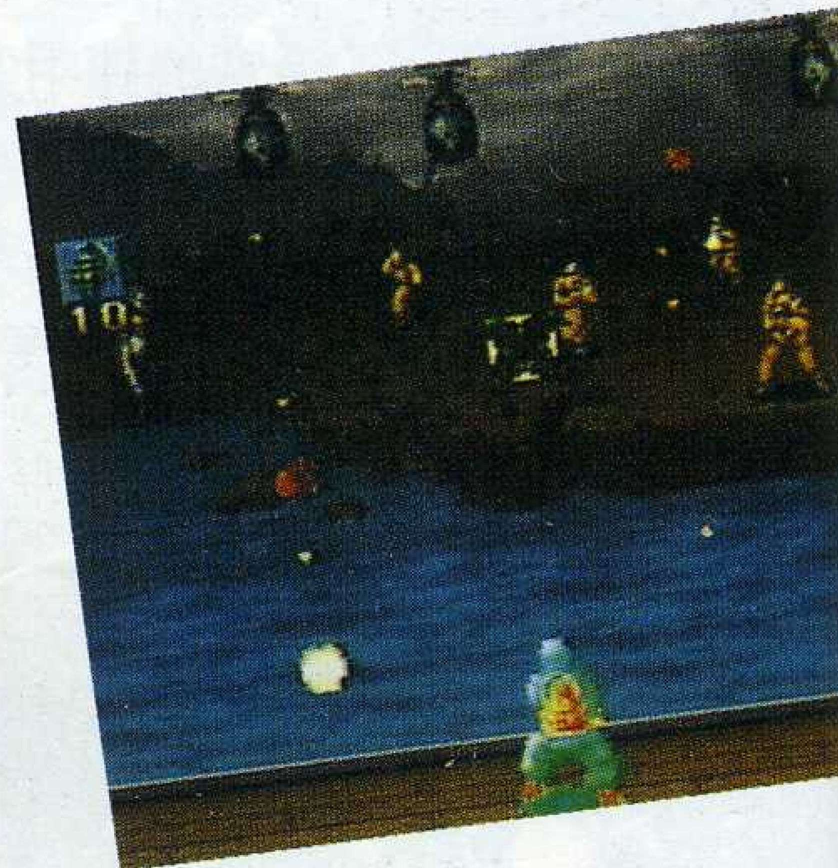
這次的任務，是要救出穆庫利博士以及他的女兒南茜。不過，惡夢才剛開始……。

掌握系統



⇦如果稍有不慎，就會喪失攻擊目標。

⇨快速移動將是本款遊戲的過關關鍵。



秘寶



如果破壞建築物或打倒敵人，就會出現秘寶。在秘寶的類型上，有機關砲、飛彈、火焰放射器等，都具有強大的攻擊威力。

炸彈



如果按B鈕，就可投擲手榴彈。攻擊方式雖然與射擊相同，不過有彈藥的限制，一定要巧妙利用。

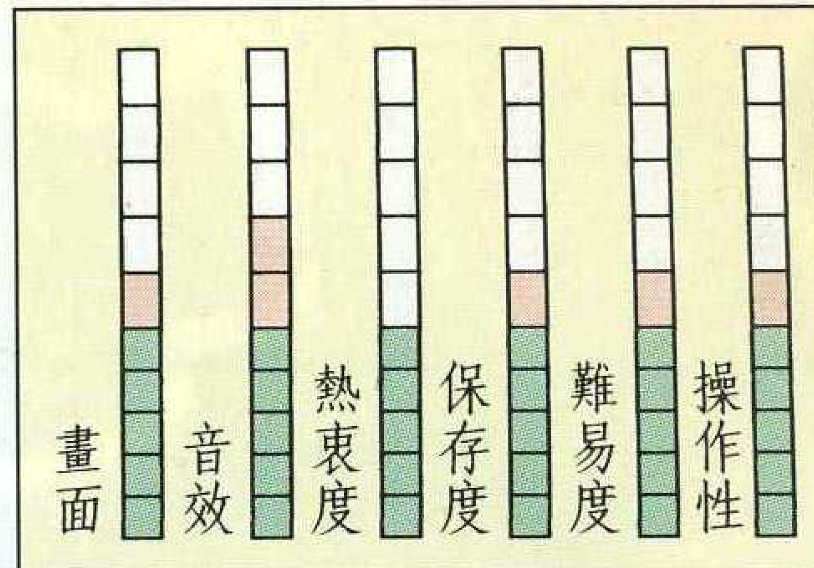
射擊



如果按A鈕，就可進行射擊。這時必須要配合準心，所以可能要經過一段時間才會習慣。

ソニッウヴインヴス3

音速戰機3



VIDEO SYSTEM／STG／￥6800／其他對應機種：Ⅱ：SS、PS

傑作「音速戰機」的第三部作品

在射擊遊戲出片量絕少的現在，玩家期待的，超級受歡迎的「音速戰機系列」第三部作品終於登場。遊戲中再加入新的角色，看樣子它的受歡迎程度又要再提高了。至於玩家最關心的故事內容方面，故事是由前作2結束後三個月開始的。……非洲西部，由大型飛機空降而下的大批士兵及戰鬥車輛占據了街道。但這只是開頭而已，世界各地陸續也發生類似的事件。立瓦國務卿在接到各地事件中使用的都是二次大戰期間的武器的報告之後，下令使用一切能用的武器反擊……。就這樣，第三次戰火又將開始延燒。



⇧世界各國內有名的飛機到處飛。

⇩過關之後，大家熟悉的角色都會說一些著名的台詞。



東京

第一個舞台是東京，並沒有什麼很困難的場面。在和像是東京鐵塔變形的機械人以及一些戰鬥機交戰過後，很快就進入頭目戰。

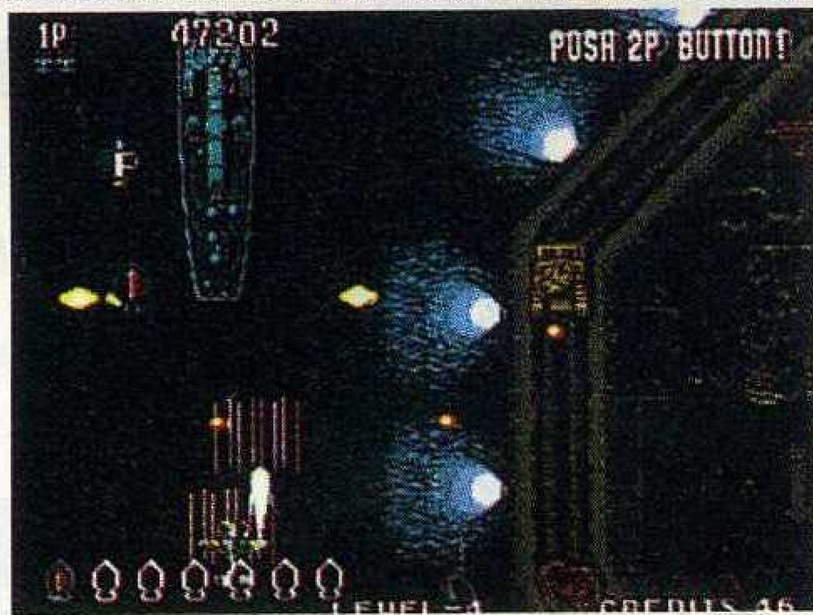
頭目是一輛巨大的戰車。破壞掉一個砲台之後，又會出現另一個砲台，做爲第一關的頭目，它還眞是表現得不賴。


⇧東京鐵塔竟變成這麼帥氣的機械人！……可是看仔細一點又覺得好像不那麼帥……

德國軍

過了第一個舞台之後，馬上就來到了分歧點。第二關「德國軍港」，似乎只是一個掛有軍港之名，卻無軍港之實的鄉下地方，……才怪，其實小型戰艦和戰鬥艇等敵人早已守株待兔。

頭目是一艘巨大的戰艦。砲台、砲彈都很巨大，需要精確的搖桿控制才能躲過。



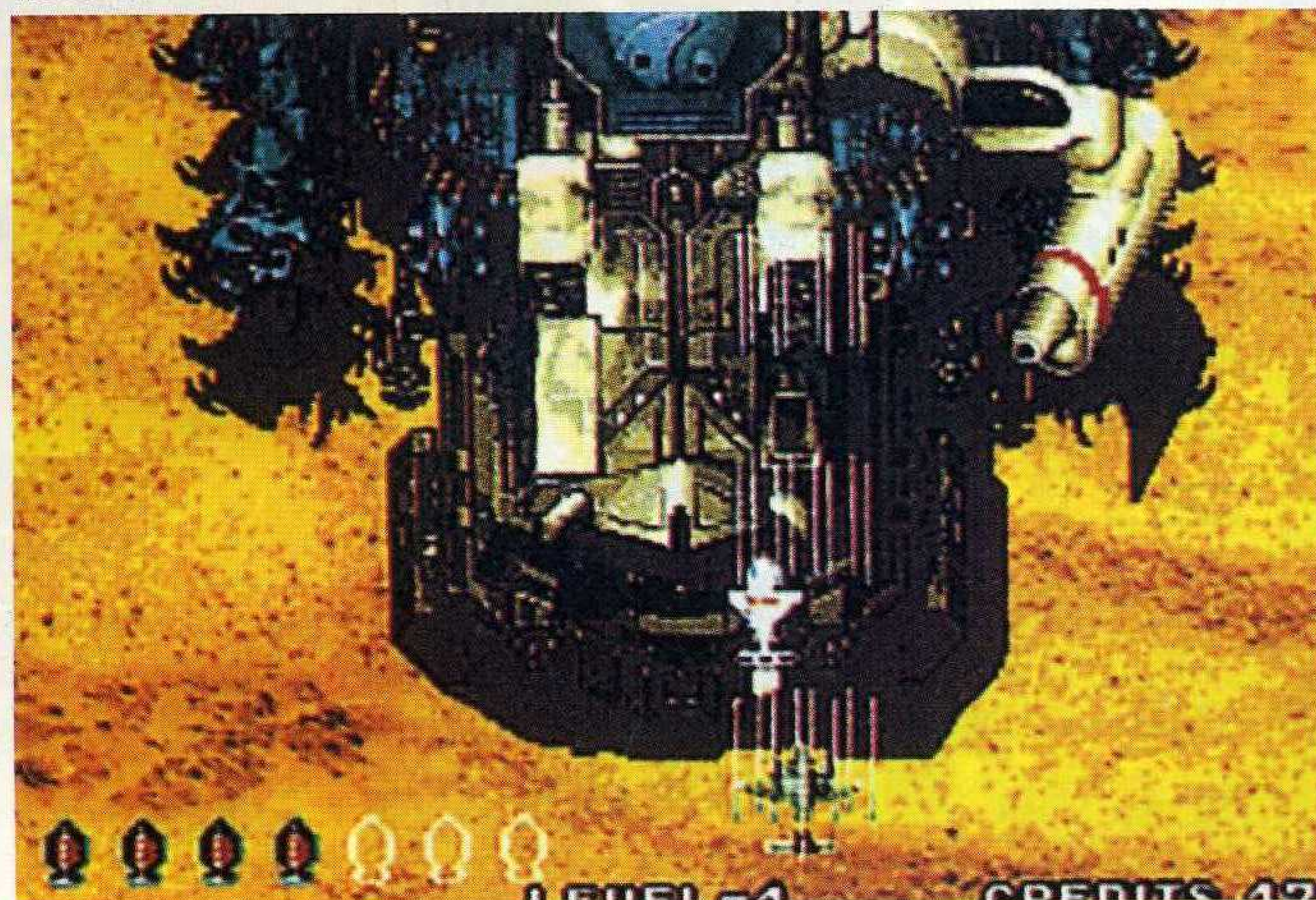

⇨在微暗的軍港內，正如所料藏著一艘巨大的戰艦。砲台以及護航的飛機極多，光打倒它們就要費一番力氣，眞是累人的一關。

北非

這裏是寂靜荒涼的砂漠舞台。玩家如果這樣想就錯了，戰車和戰鬥機成羣蜂踴而出，是個危機重重的砂漠戰場。在此只要注意從地面昇起的直昇機，就不會有什麼問題。頭目是一輛變形式戰車，即使破壞掉左右發射器裝備的武器，它立刻會再裝上不同的武器。先把所有的武器都破壞掉，再攻擊正中央的車身。


⇧雖說可能是在底下伏擊，但還是被發現到機體。眞是笨！

⇩左右兩個發射器是很討厭的部分，即使破壞了也會再生。不過只要持續破壞，就會停止攻擊，在那之前要有毅力不斷破壞才行。



GAME AND WATCH

THE OLD FASHIONED GAME AND WATCH

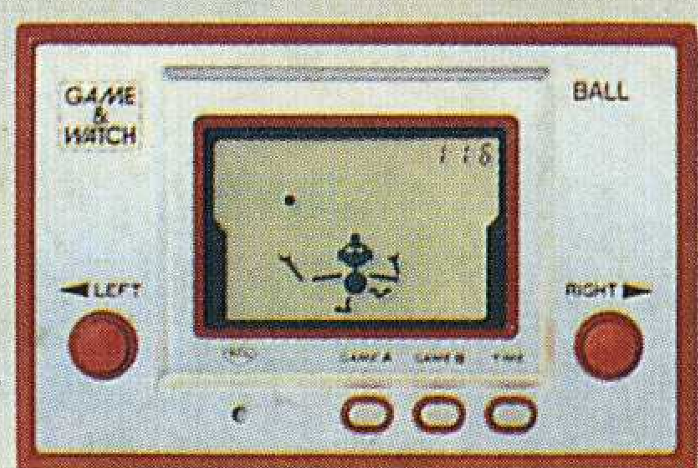
掌中型懷舊博物館

這就是掌上型電動玩具!!

在80年代任天堂所發售的GAME & WATCH（掌上型電動玩具），其特徵就是可當電動玩具玩還可當時鐘，而且還有鬧鈴裝置，曾經在日本風靡一時的掌上型，由於任天堂主機的問世，使得其在日本的需求量頓時銳減許多，銷售網主力轉向出口至美國、英國……等海外國家。不過，從最近電玩市場潮流的分析來看，掌上型電玩反從國外進口回日本的情況愈來愈多，現在在日本也可以輕易地買到掌上型。在此，我們要向玩家介紹這些好玩掌上型電玩。首先，讓我們看看在市面上大概能買到那幾種掌上型電玩。

初期的掌上型電玩!!

這就是任天堂最早上市的掌上型電玩。遊戲的標題爲「BALL」。規則則是玩家要將在頭上交錯的飛球接住而且不能讓球掉到地上，很簡單吧！由於目前市面上買不到本款遊戲，所以更顯出其珍貴。



⇦這是15年前所上市的小型掌上型。當時的售價爲日幣6千。

最新的掌上型電玩!!

這是最新型的掌上型電玩，它具有對戰功能（MICRO VS. SYSTEM）。它的螢幕和初期的或寬螢幕掌上型電玩比較起來，最大的特徵便是寬度放大了2倍。另外，它的控制器可以捲起來，所以收藏十分方便。



若要乘長時間的電車時，玩家可以用它來打發時間。

掌上型電玩的種類

一般市面上的掌上型

寬螢幕

這類掌上型的最大特徵，便是改良初期曾發售的掌上型，將其螢幕加寬到原先的1.3倍。另外，背面附有站立架，愛省錢的玩家還可以將它當床頭鐘，眞是標準的一舉兩得。



⇦由選擇多樣化，玩家可以自

多螢幕

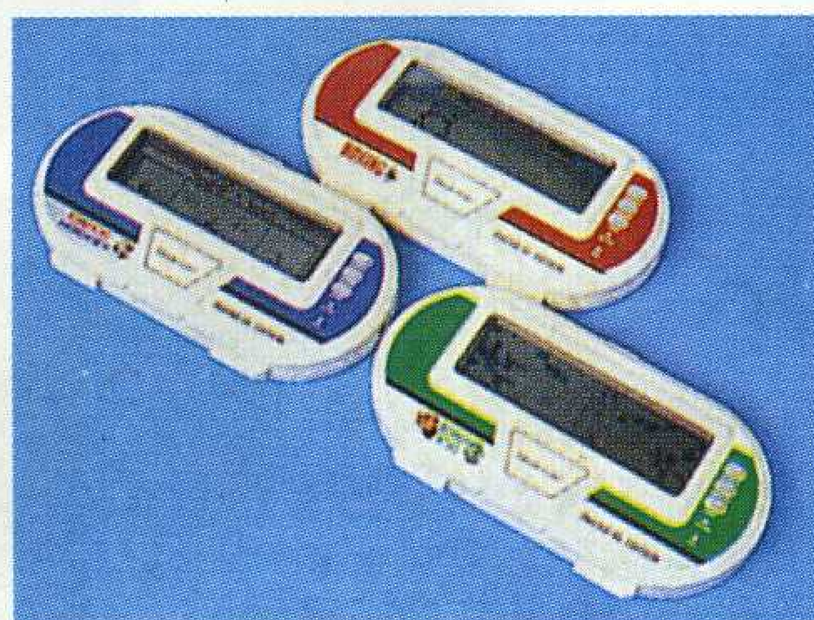
此種掌上型電玩的最大特色便是有2個液晶螢幕，只要折疊起來便可變成像粉餅盒，攜帶方便。由於它是使用2個螢幕，所以比先前的單螢幕掌上型呈現出更多元化動作的功能，因此，玩家可以享受到更高品質的遊戲。



也有附上十字鈕的多螢幕掌上型電玩。

MICRO VS. SYSTEM

此款掌上型電玩出產於美國，由於它能外接2支搖桿，所以玩家可享受到雙打的樂趣，可說是掌上型電玩的劃時代產品。當然，玩家也可以自己一個人來進行單打遊戲。

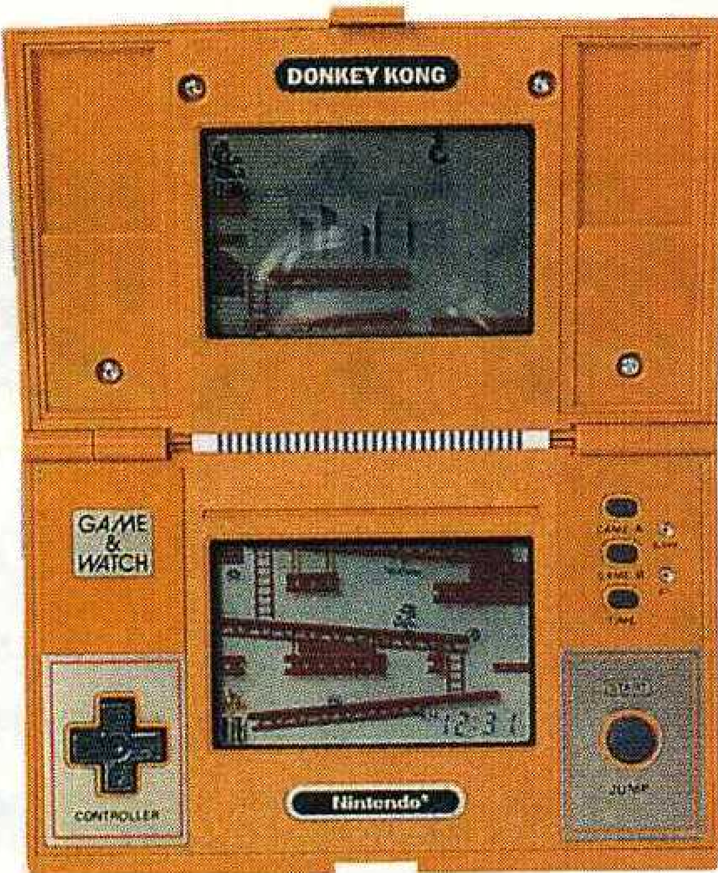


和先前的機型比起來，攜帶很不方便!?

前進!!

任天堂博物館

從今年5月份開始，掌上型電玩的銷售量再度發飆！在此，向玩家介紹在日本玩具店中所賣的掌上型電玩之前，掌上型電玩價格曾經高達日幣6000元，但是現在玩家只要花個日幣2000元還有找的情況下即可買到實在是便宜的有些嚇人。所以玩家要想輕鬆的擁有一台不再是夢想。



•大金剛 ￥1430 任天堂

⇦本款小掌上型電玩為大型電玩和任天堂「大金剛」最早的版本。玩家在遊戲中的目標就是要救出被大金剛抓走的人質。由於大金剛會丟下輪胎，所以玩家要小心地跳躍躲開滾落的輪胎，並救出人質。



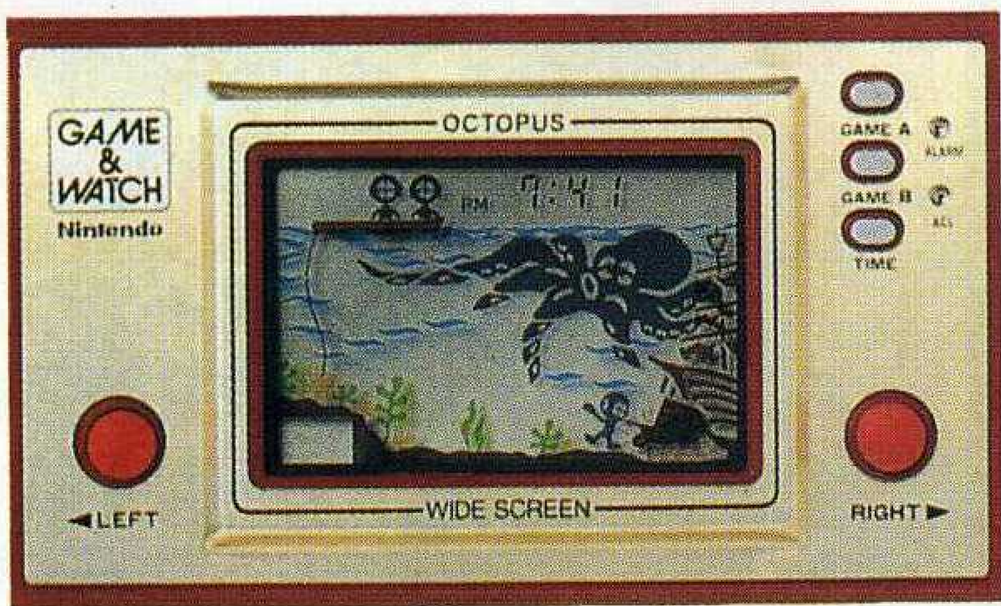
⇧玩家在遊戲中的主要目的，便是用救生艇將從直昇機跳下來的跳傘員救起來。

•直昇機 ￥1480 任天堂



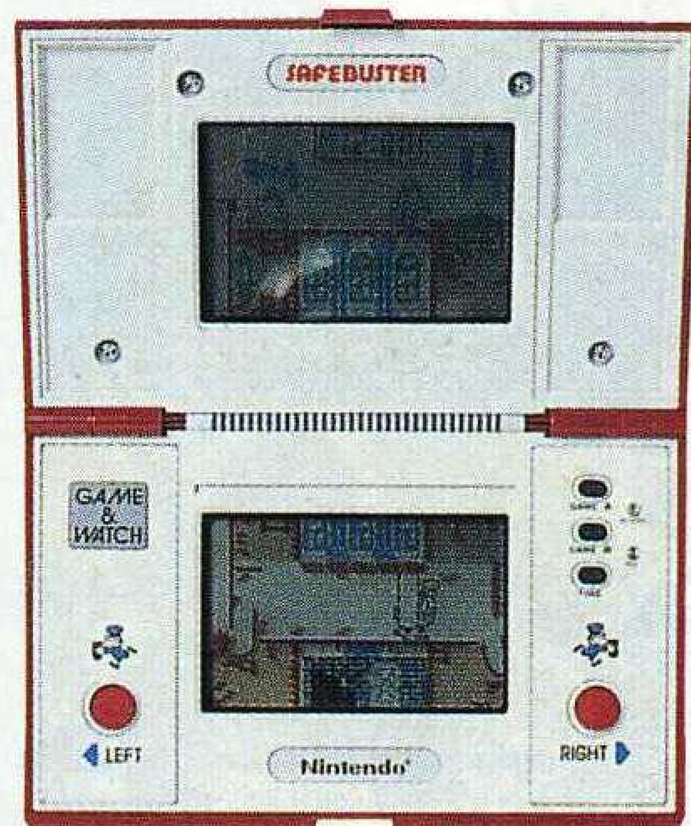
⇧瑪俐歐和路易兩兄弟這次要當搬運工，在遊戲中他們要將放置於輸送帶上的貨物綑綁好，並將這些貨物疊在卡車上。

•瑪俐歐兄弟 ￥1430 任天堂



⇧為了要取得沈到海底的金塊，玩家必須操縱潛水員到大章魚出沒的海中上下不停移動躲開章魚的觸手，然後前往海底深處找尋金塊。玩家能取得多少金塊呢！

•大章魚 ￥1480 任天堂

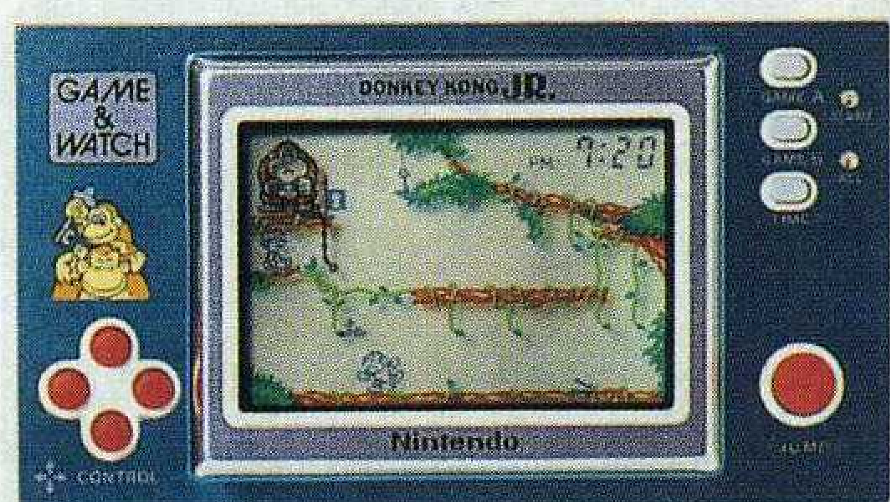


•保安人員 ￥1430 任天堂

⇦玩家的目標就是要守住銀行強盜所虎視眈眈的金庫。玩家要接住強盜投擲過來的炸彈並且阻止其進入。

⇦玩家在遊戲中要操縱救生員，利用擔架接住從失火的大樓陽台上跳下來的受難者。玩家一方面要左右移動救生員，另一方面也要將受難者送到救護車才成功。

•火災 ￥1480 任天堂



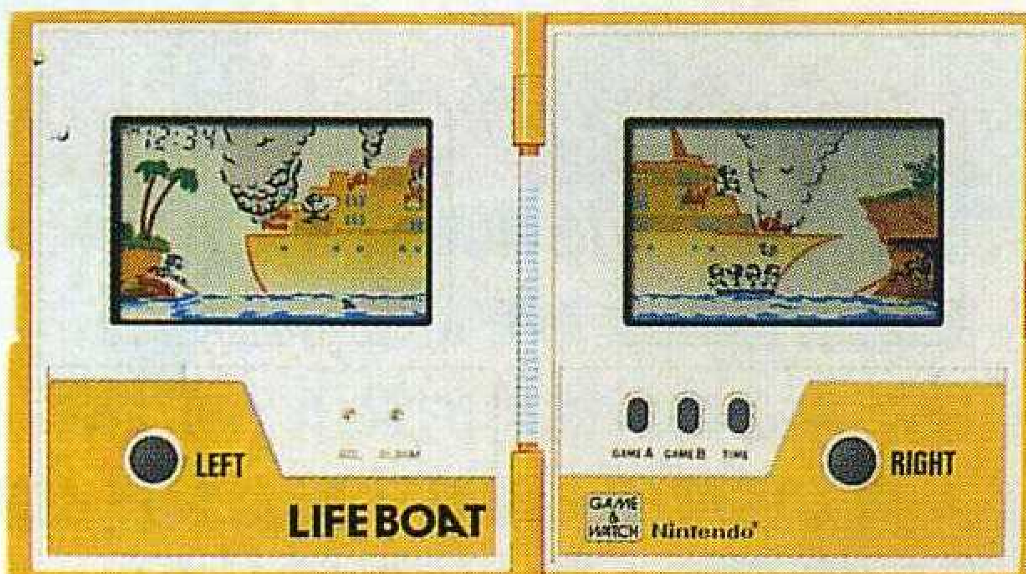
⇧本款遊戲為大型電玩及紅白機中曾出現的「大金剛二世」。

•大金剛二世 ￥1480 任天堂



•大力水手 ￥1480 任天堂

⇦大力水手卜派要躲避壞蛋布魯托斯的拳頭攻擊，一方面還得接住奧莉微丟下的東西。



⇧在本款遊戲中，玩家的目的便是要利用救生艇，救出從失火的船上逃脫的避難者。由於救生艇一次只能搭載3個人，所以玩家要不斷救人且不斷地讓避難者上岸。

•救生艇 ￥1430 任天堂



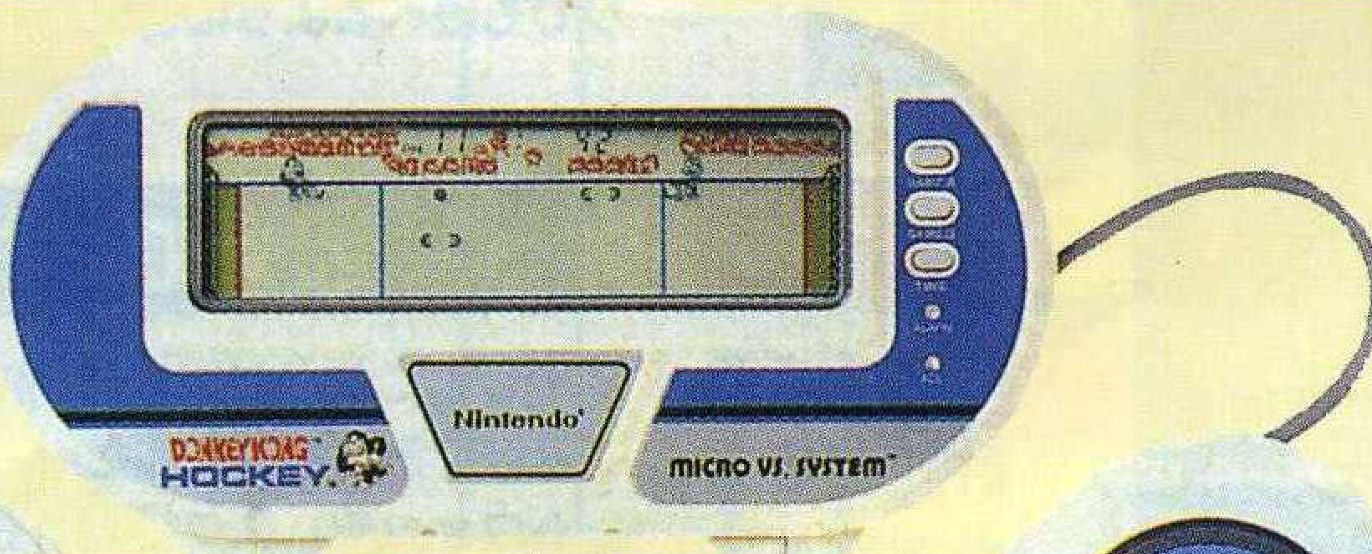
⇦本款遊戲「米老鼠」是以迪士尼卡通人物米奇為主角。玩家要利用四個按鈕，將母雞產下的雞蛋接住。

•米老鼠 ￥1430 任天堂

⇩本遊戲中兩位拳擊手各有50點的生命值。遊戲的規則非常簡單，玩家只要將對方的生命值打到0為止便可以獲勝。

•拳擊 ￥1480 任天堂



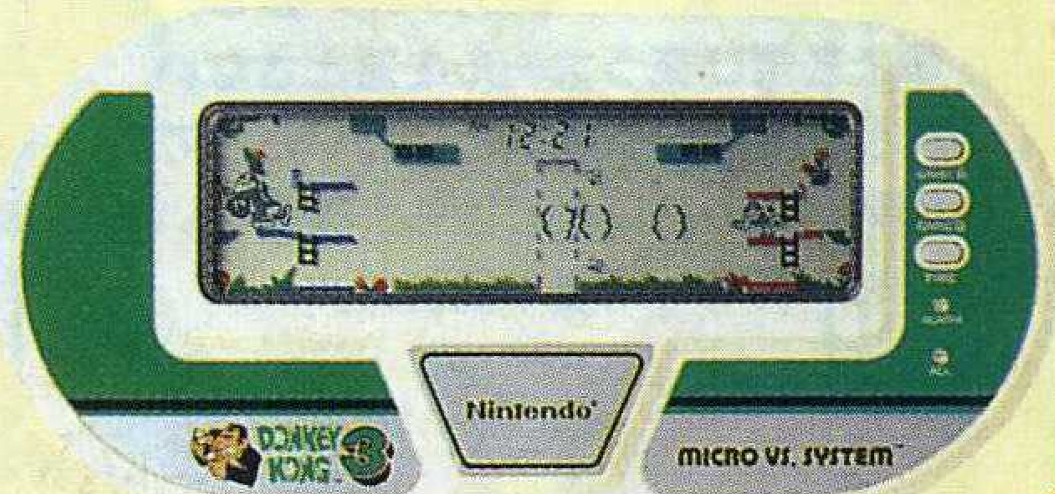


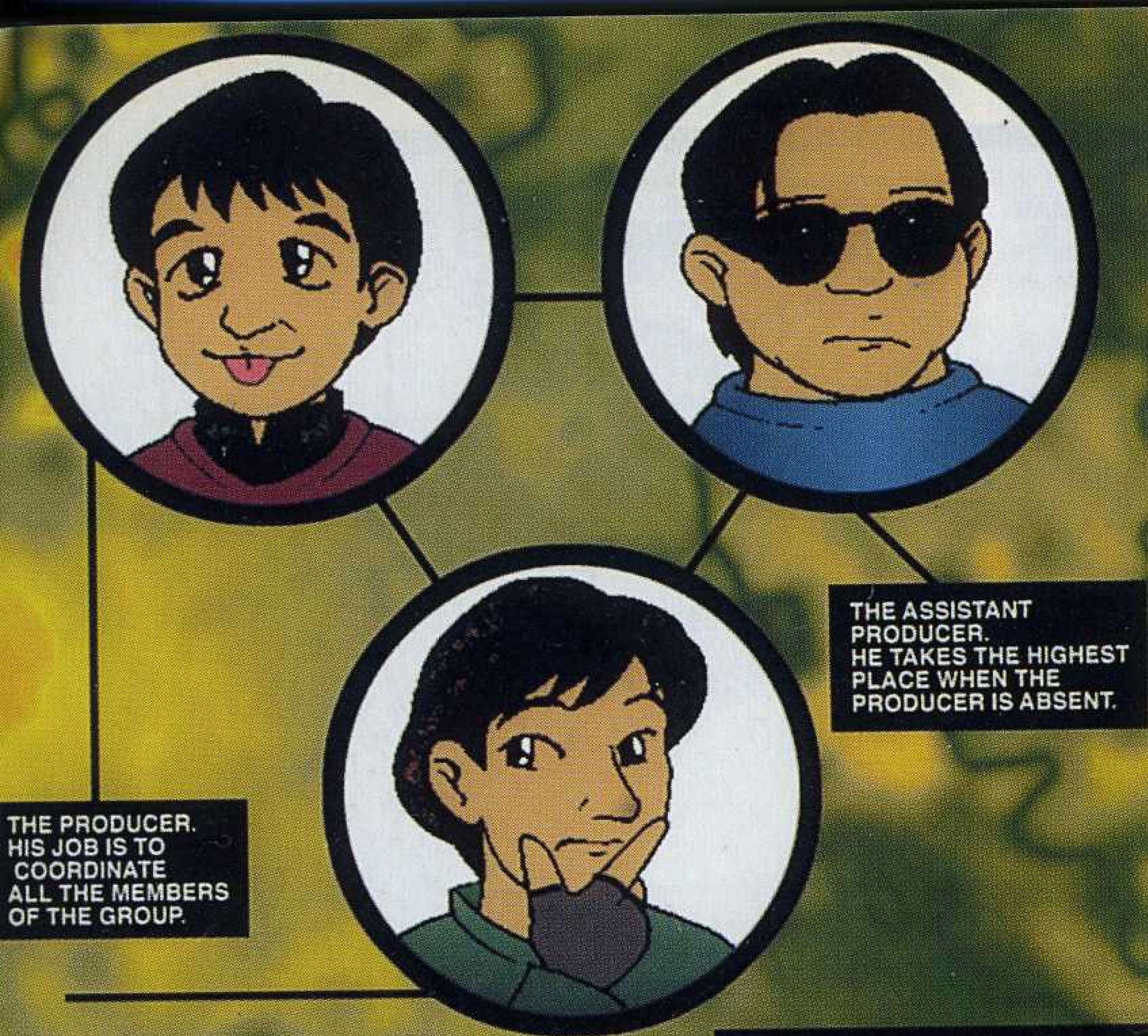
⇧此款為大金剛和瑪俐歐用曲棍球一較長短的掌上型電玩。比賽期間，裁判可能會阻礙玩家射門，所以請小心。

•大金剛曲棍球 ￥1480 任天堂

⇩在本款遊戲中，大金剛將在植物園中大暴動。玩家要操縱遊戲的主角史坦利，利用植物園內的蜜蜂來攻擊大金剛。玩家是否能熟練地操縱史坦利，將暴動的大金剛加以制服呢？

•大金剛3 ￥1480 任天堂





THE TEA BOY. HE TAKE RESPONSIBLE OF THE FOOD AND BEVERAGES OF THE TEAM. HE IS VERY IMPORTANT PERSON.

遊戲製作·甘苦帳·

誰參與製作過程呢？

首先，概略地劃分後可得知製作遊戲最少需要：企劃、圖像設計人員、程式設計師……等不同性質的人才（其他還有許多因篇幅限制而沒提及但仍舊不可或缺的人員）。

專門出鬼點子
企劃

主要負責提出意見，他們大多精通所有遊戲，且能掌握住自己意欲製作的遊戲之大方向。再者，其中似乎有頗多個人繁趣多樣化的人存在，不單只對遊戲感興趣哦！

企劃爲了要將印象中想製作的遊戲內容及角色的概念清楚地傳達給設計人員了解，不但要在插畫面上絞盡腦汁，也必須具備程式方面的知識，充分掌握硬體的性能。

所以，企劃不但要有敏銳的Feeling，更要有靈活的頭腦。看來要成爲一位能夠獨當一面的企劃還眞不簡單！

角色的煉金術師
圖像設計人員

主要負責圖像的設計工作，特別是眼睛看得到地方更是不可忽略的一環，技巧等企劃所構思的點子，亦是靠這羣人努力完成的。但是，對企劃提出構想、改進方法也是其工作的一部分。

具魅力的角色都是透過他們的雙手所創造出來的。

賦予遊戲生命力
程式設計師

負責將遊戲的內容整體化，尤其是調整玩家眼睛所看不到的部份更是工作的一大重點。從外行人的角度來看，或許認爲不怎樣，但他們才是眞正左右遊戲平衡感、操作感的人。再者，爲了要讓企劃構思出的零碎點子能夠化整爲零地呈現出來，程式設計師最重要的任務便是找出最有效率的程式設計方式。當然，一位程式設計師也必須具備有關電腦的專門知識。

對聲音要求很高
音效製作人員

音效製作人員最主要的工作便是製作電玩音樂和效果音了。而配音人員更是和音效製作人員工作方面最親蜜的一羣。

音效製作人員透過企劃的概念以及遊戲的內容……等等來製作歌曲，所以稱他們爲音樂方面的行家眞早一些點也不爲過。

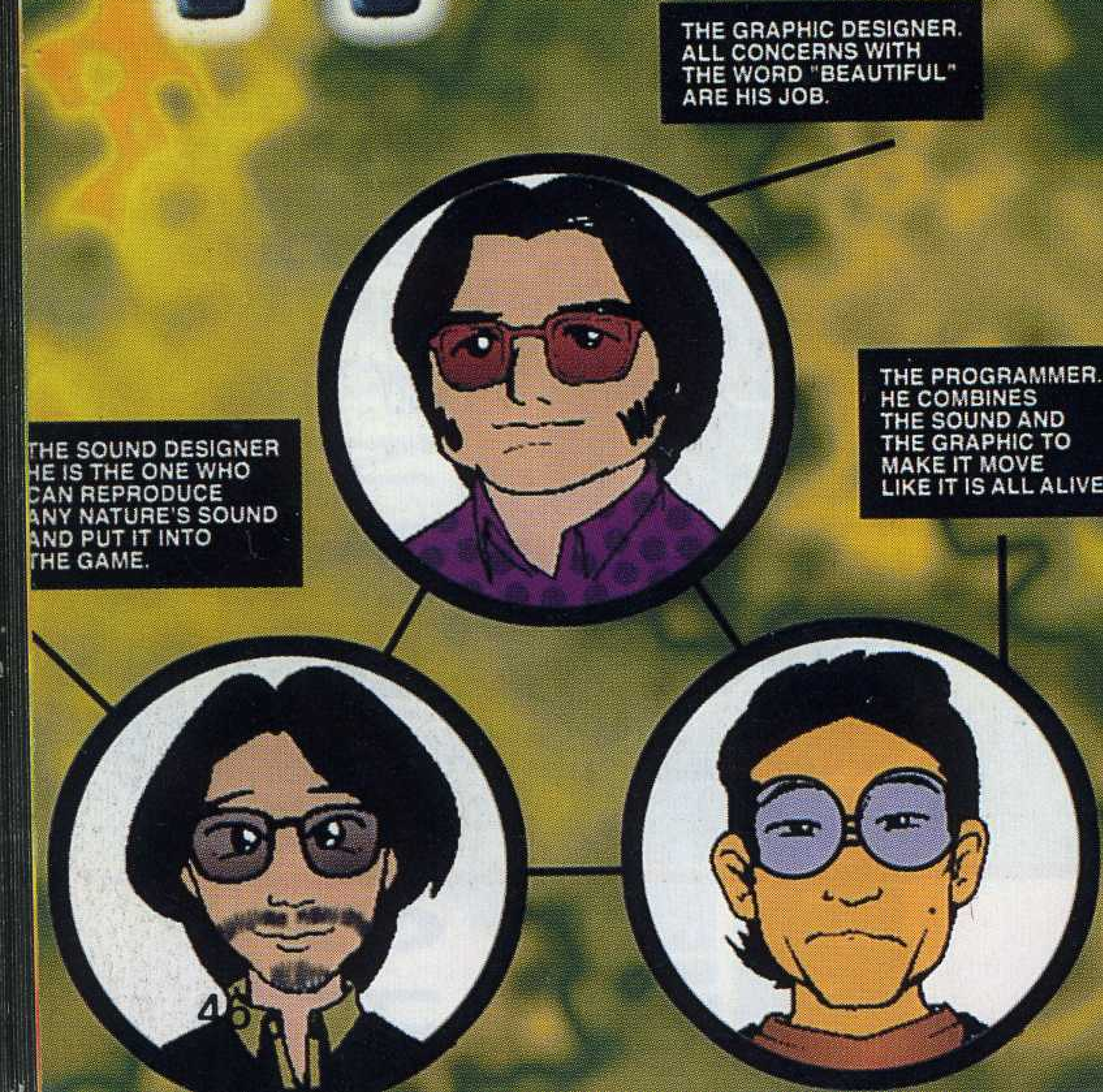
他們雖然跟遊戲沒有直接關係，可是一旦遊戲缺少音樂或效果音的話，不但會失色不少，也會讓玩家「玩」之無味了。

專門捉蟲的
除錯程式設計人員

當遊戲的製作告一段落之後，除錯程式設計人員就要上場試玩遊戲，調整遊戲的平衡感，另外還要檢查遊戲是否有設計出錯、需要修改的地方，進行最終的確認工作。大部分的時間，他們都是多數人集體作業，可說是專業測試集團。

其他還有
形形色色的工作人員！

一款製作嚴謹的遊戲，單靠前面這些人員根本無力完成，還需要其他工作人員的全力合作才行。這次雖沒有辦法加以詳細說明，不過還是簡略提一下這些工作人員。製作人員是負責督促並管理遊戲整體進度的人。遊戲完成日逼近後，負責擔任製作主要標題，廣告文案等物件的遊戲銷售人員便得開始忙碌起來。另外，要是沒有營業部人員打前鋒的話，遊戲也不可能賣得出去。宣傳人員更是爲了遊戲。而每天四處奔波，他們都是功不可沒的幕後功臣。



注：插圖、圖解、設定原畫、畫面照片……等和本文沒有關係。另外，本篇報導並非以特定遊戲的製作流程爲例子。

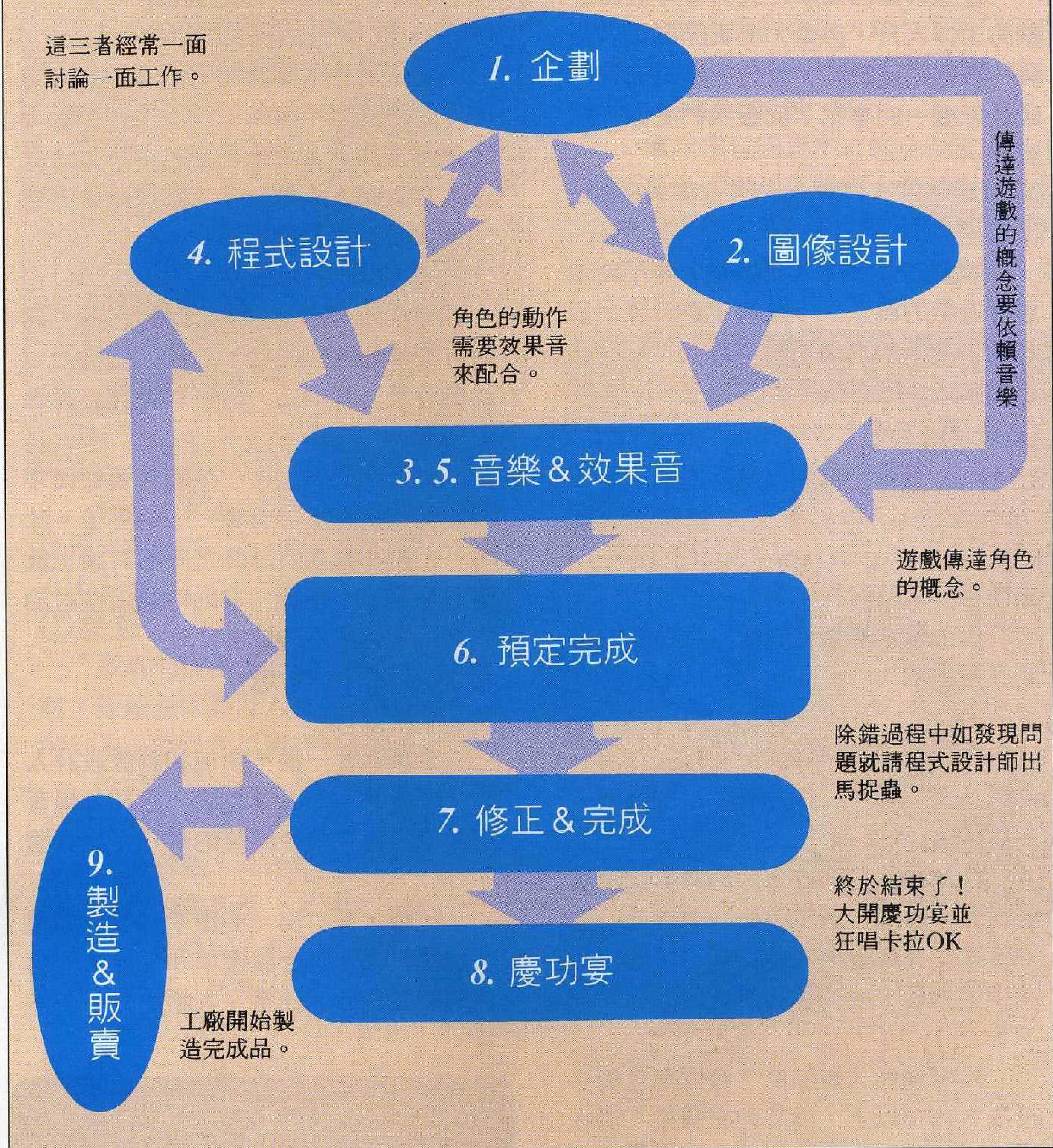
透視遊戲製作過程！

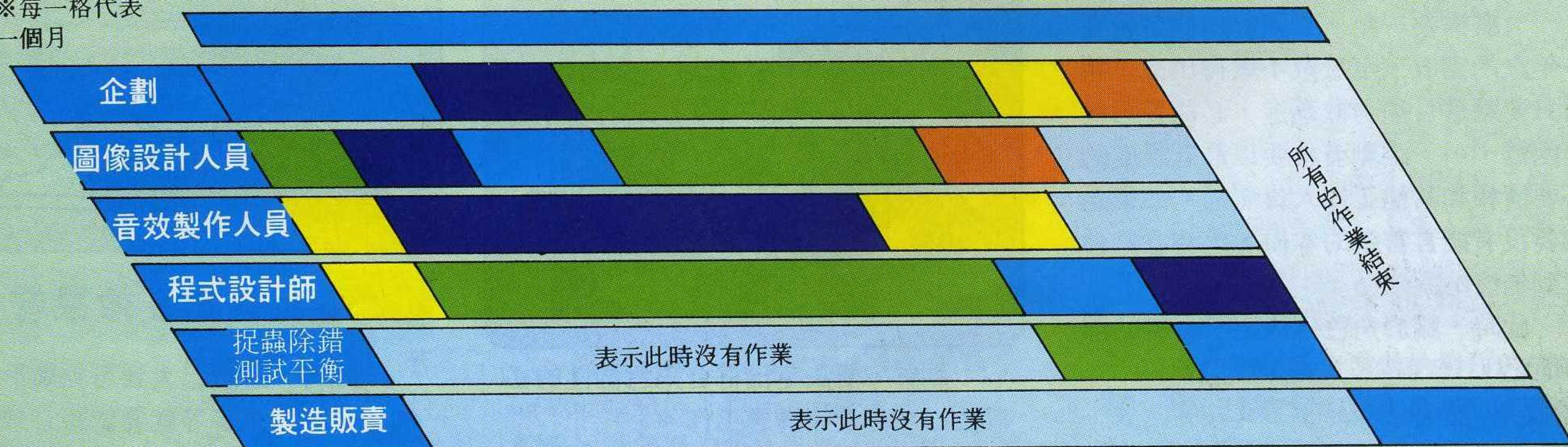
首先，企劃要決定有關遊戲的內容。這時理所當然是企劃最傷腦筋的時期。企劃思考出一定頭緒後，便得開始和圖像設計人員，程式設計師及音效製作人員做更進一步的討論。

企劃、圖像設計人員及程式設計師得無間斷地討論、交換意見。而音效製作人員也大概是從此時開始愈來愈忙。企劃及圖像設計人員將遊戲和角色的基礎概念傳達給音效製作人員，音效製作人員也就根據那些概念來創作出一支支動人的曲子。待角色的必殺技以及動作都順利完成定型，並由配音人員進行配音後，栩栩如生的遊戲角色便誕生了。

遊戲漸漸成形了！

經過程式設計師等人的努力，確定角色的動作沒有問題，音樂也已製作到一定程度後，遊戲的製作也進行到了一定階段。不過，爲了讓遊戲的製作水準更趨於完美，一連串如地獄般的檢測作業自是在所難免。但企畫及圖像設計人員這時已說是大功告成了。不過，程式設計師和除錯程式設計人員還是得像條狗一樣日以繼夜地工作，仔細調整遊戲平衡及捉蟲（BUG）。





遊戲製作甘苦帳

嘿——！開始製作遊戲囉!!

雖然前面已簡單地說明參考製作遊戲的工作人員，但是，要實際眞正去開發一款格鬥遊戲時，軟體開發的流程到底是怎麼一回事呢？就讓我們更深入探討。

1. 企劃

企劃在遊戲尚未成形時，要不斷地思考遊戲的概念。一旦決定遊戲概念後，爲了讓遊戲更加生動有趣，企劃就必須抓破頭皮絞盡腦汁地想點子。

①企劃立案

首先，要決定出原案的大綱內容！

• 標題

Freak Fighters'96 Light（暫稱）
副標題「格鬥對我來說是……」

以上只是舉例，假設這款遊戲的標題就是這個。

• 種類

爲一款2D對戰的格鬥遊戲。有意見嗎？我想，應該不會有什麼問題吧？

• 顧客的年齡層

既然是款格鬥遊戲，則其年齡層也就很廣（當然，遊戲要好玩有趣才行）。不過，大致上來說是以國小、國中、高中生爲最主要的銷售訴求對象。

• 遊戲基本內容

出場角色共有64位，每位角色的必殺技有15項以上，而且超必殺技（潛在能力……等）也有5～6項，讓玩家覺得有用不完的豐富感！要使出必殺技必須利用搖桿和按鈕，至於一般技的按法就會比較簡單一些（此時可以開始設計每個招式的按法）。

• 製作時間

大概需要一年。無論如何儘量要在一年之內完成。至於做不做得出來，相信只要朝著目標勇敢邁進，必能克服任何困難……。企劃者也要以最低限度的必要情報和其他工作人員溝通（如果企劃要沒有能言善道的本領，這時立刻會遭到無情的圍攻）。

此時，關於角色只決定了大綱的部份而已。

②提出點子

將①的內容變得更加充實。

• 「人數多的話會如何呢？」

如果要採取團體對戰的話，4人1組的方式或許蠻不錯的……。不過，若不在選擇畫面上下工夫的話，則可行性就會大打折扣（人數一多，圖像設計者就一定會設計得頭昏眼花）。

• 「想採用新的系統！」

想要玩可4人同時進行的遊戲，只要有附加多接頭的話，就可以行得通。如果容量允許的話，還可以設計合體必殺技增加可玩性。

另外，還要想出一些關於要如何才能使對戰遊戲更加有趣……的點子。此時，企劃和程式設計師之間的討論也就趨形重要。（不過。有的時候這些討論只會浪費彼此的時間。）

圖像設計的構想

和②同時進行。

企劃者要一面不斷地和圖像設計人員交換意見，一面讓每位角色和每幅背景從原先僅在腦中浮現的構想變成實體。

此時，要訂出一些標準以及世界觀。然後，決定符合該標準和世界級的角色的圖像設計、性格、人物簡介……等等。

現任企劃的建議

身爲一位企劃除了要有電玩的知識之外，還要具備其它各種相關的必要知識。由於這是一種消耗體力的職業，所以平常便要攝取足夠的營養才行（不過，可不能吃得太多喲！）。



還有，要決定出符合角色個性的必殺技以及背景等構思工作。

之後，要將最基本的角色動作製成畫面，並且要探討有關遊戲的圖像設計、畫面色調……等問題。

2. 圖像設計

設計人員是一項浩大艱鉅的工程，進行設計工作的這段期間，對圖像設計人員而言，簡直是比十八層地獄還難熬。

圖像設計人員根據企劃的構思，描繪成一張張的原畫。如何將企劃的意見表達成形本來是項重要的工作，不過融入圖像設計人員當場的意見也是必要的（而此時，兩者要不停地互相交換意見）。此時決定出必殺技大概的動作，而從角色細微的姿勢動作可反映出圖像設計人員的個性（也可以看出圖像設計人員的技術好壞）。結果，有時候也可能設計出企劃所沒預料到的，個人風格濃厚的角色。

最後，當然得要求企劃來確認設計。有時採用加入了圖像設計人員構思的意見，而有時會要求圖像設計人員再從構思的階段重新設計。

不過，在這個階段只有設計出角色的靜止畫面而已。至於一些角色的連續動作，移動姿勢、打人、被打……等動作，就有賴程式設計師了。

圖像設計人員的建議

我們主要的工作就是如何讓角色和背景變得更具魅力。另外，做出大家都讚賞的圖像也是我們的任務。



3. 5. 音樂＆效果音

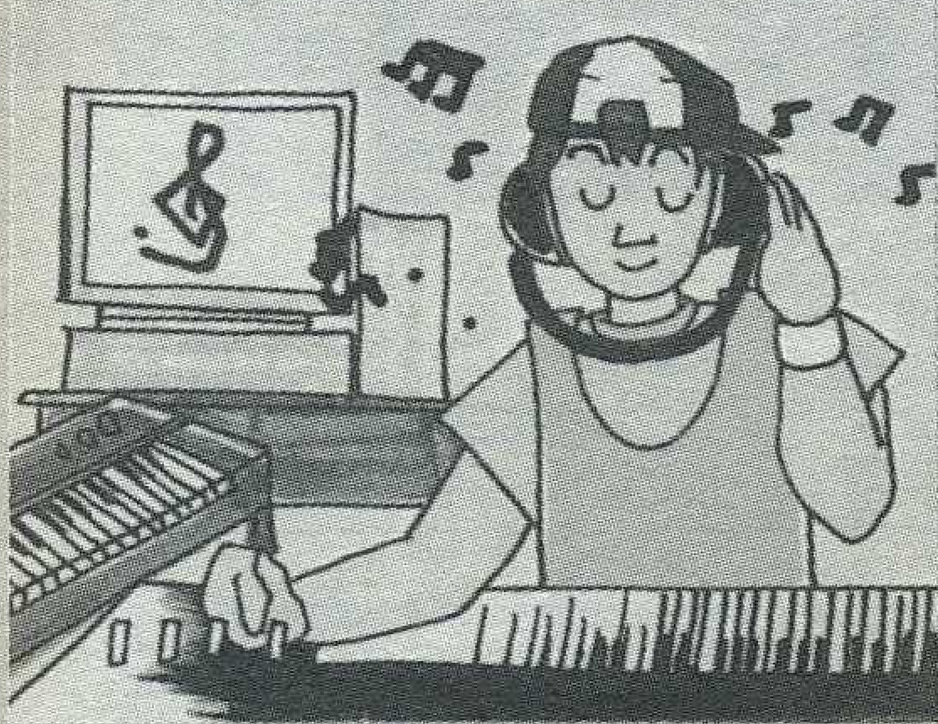
此時，遊戲已大致可見雛形，之後的音樂、效果音等就要依賴音效製作人員。音效製作人員根據遊戲的構想和資

料互相討論，然後依其本職學能來製作音樂。這些專業人員才能做出完美的音樂。

依遊戲種類的不同，有時還會遇到連圖都還沒設計好，就必須先仰賴音效製作小組的狀況呢！

音效製作人員的建議

我們的工作就是負責讓人工創造出來的音效能夠和現實生活吻合。另外，和企劃之間的相互溝通也是很重要的。



4. 程式設計師

在圖像設計人員拼了老命地把圖像畫出來之後，程式設計師就要根據這些圖像來編排程序（簡單地說，就是要設計出當玩家按輕拳的按鈕時，便可使出輕拳的指令）。

若圖像沒有完成到某種程度時，程式設計師往往無法作業（不過，若圖像都完成了的話，則程式設計者就要埋入地獄般的工作中了）。

程式設計師利用他們巧妙的構思設計出一些新的基本必殺技，看起來似乎沒什麼問題，但如果額外增加一些極普通的點子……等的話，可能就有些麻煩囉！如果此種狀況持續下去，則程式設計師壞了大事的情況也就屢見不鮮了。

另外，即使圖像做好了，遊戲還是沒有辦法完成。此時還需要程式設計師設計攻擊判定，被攻擊判定的程式。完成攻擊程式判定和被攻擊判定程式之後，攻擊時才會造成對手損傷。此項判定程式不但要做得跟玩家所看見的（圖像）一樣，而且要考慮到遊戲的整體平衡性，所以程式設計師必須將判定程式調整至最自然的狀態。

另外，程式設計師也要考慮到圖像設計人員的意向……等因素（例如，若角色的塊頭很大，則其被攻擊的程式判定也就相對地大！才怪～）來設計程式。

程式設計師的建議

我們的工作必須考慮到遊戲的整體性。尤其要瞭解企劃的做法是否有改變，不然依據先前的標準將程式設計出來，反而導致無法挽救的壞結果。



6. 預定完成

到此企劃的工作大致已結束了，不過程式設計師的工作距完成，還有十萬八千里呢！

①捉蟲

捉蟲的檢測工作即將要開始了。此時，除錯程式設計人員得結束養精蓄銳的日子，面對夜以繼日地獄般的生活。

除錯程式設計人員的工作，簡單地說便是當個「驅蟲」的工人。他們藉由反覆試玩遊戲，找出設計錯誤的地方，檢測遊戲的平衡性。當試玩一段期間後，他們也要找出「如果這麼做的話便可能出現異常」的地方。

他們所採用的方法，便是5～10人為一組，一面試玩遊戲，一面用錄影機錄下試玩的過程。然後，便是無日無夜地拼命試玩，試得天昏地暗、日月無光、鬼哭神號……。

當他們逮到這些討人厭的BUG（蟲），要記錄在紙上並詳細說明出現異常時的狀況……等，若能知道BUG的原因，就可寫出改進方法。然後將發現的異常情形告知程式設計師，請他們加以修改程式。

不過，如果有人在除錯工作的有限時間內，發現了超級BUG的話，工作人員肯定會陷入一片混亂之中。此時最痛苦的，莫過於要向負責人報告（我的天啊！眞是欲哭無淚啊）！

②檢查平衡

對遊戲整個進行檢查。不但要檢查遊戲的戰略性、戰法、角色的動作……等等，還要努力修正一些不合理的系統（如永久連續技、夾技……等）。除了清除BUG之外，企劃本人也要親自試玩並一起做檢討。

③市場調查

一般市調的作法，以大型電玩而言，就是放置在電玩場中試玩，來評估玩家對此款遊的反應。

家用電玩因為不可能放在電玩場，所以要徵求電玩評論家（偶爾會在雜誌上登徵才廣告），有時會請職員家裡的人來試玩。如此便可以得知遊戲的評價。

除錯程式設計人員的建議

將進行狀況充分傳達給公司內部知道是非常重要的（若進行得不好就很糟糕）。另外，如何玩別人不玩的遊戲，也很重要。



7. 修正完成

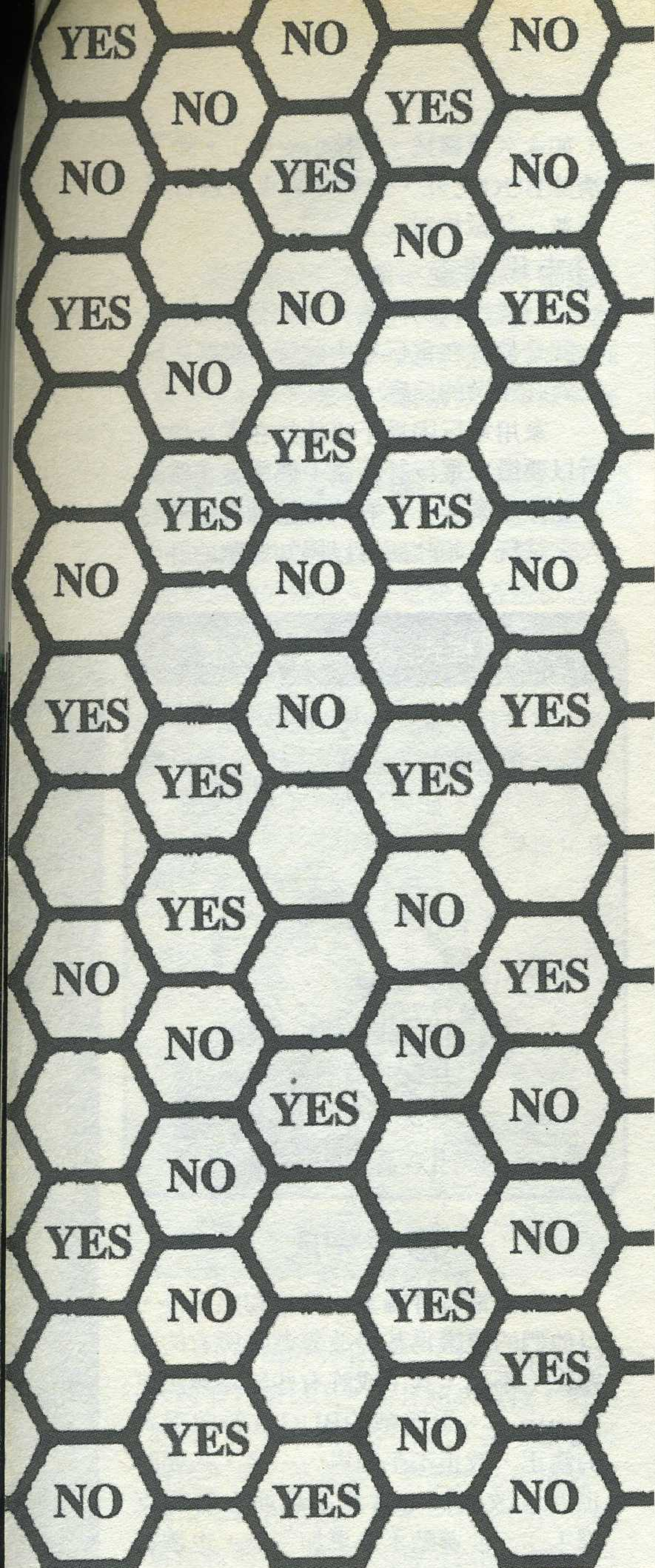
聽取電玩評論家的意見和感想後，以他們的建議為基礎改善遊戲所有的問題點（不過，其中或許有些缺點無法更正……）。對遊戲的BUG重新做程式的修正，改正不平衡處……等，必要時也要修改圖像（當然不是加上馬賽克囉！）。使遊戲本身更加完美，也讓遊戲的品質不斷提昇。

8. 慶功宴

當所有該做的事都已經完成了之後，便是暢飲一番，這樣才能暫時忘卻所有先前的辛苦。來！乾杯！敬曾經參與製作遊戲的工作人員！敬所有工作人員所付出的血汗和淚水！來！乾杯吧！

9. 製造 & 販賣

由於到此為止遊戲的製作已經結束了，所以工廠便開始大量地生產遊戲軟體。



硬體鐵口神斷昇官圖

START

只要是喜歡的遊戲不管再貴、再難買，都願意掏腰包去買。

每天如果不開主機一次，全身就會吃這個也癢，吃那個也癢。

從不借遊戲給別人。

要是「卡住」馬上將遊戲「冰凍」起來。

從沒或很少去電玩場。

沒有電腦卻想玩INTERNET。

格鬥令人血脈賁張。

只要便宜，什麼遊戲都買。

相信任天堂終將奪回目前暫失的電玩盟主位。

「瑪俐歐」是心中永遠的偶像。

YES
NO

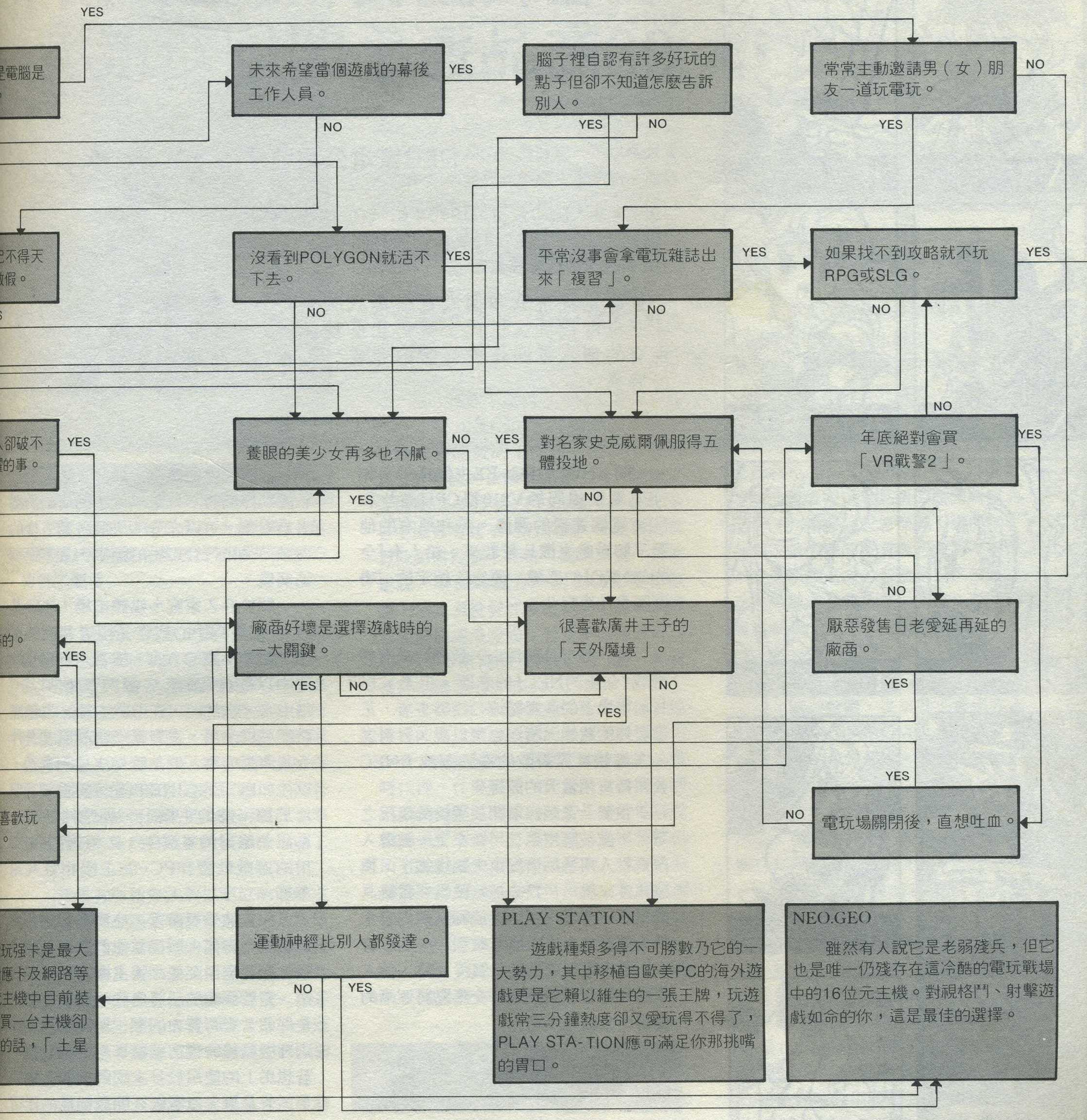
NINTENDO 64

遊戲雖然少得可憐，但後勁卻頗被您所看好，即使冰在櫃子裡三個月您都毫不在乎，只爲了等一款眞正傾心的遊戲。對於遊戲這般有「自己主張」的人，或許性能超强的NINTENDO 64才有辦法滿足你。

FX

儘管被視爲次世代主機中的弱勢團體，但卻是無力擁有個人電腦卻又想玩HGAME的人之一大福音。對是個動畫迷，不想玩太複雜的遊戲，平常又沒什麼空玩的你應當有十足的魅力才是。

SEGA



未來希望當個遊戲的幕後工作人員。
腦子裡自認有許多好玩的點子但卻不知道怎麼告訴別人。
常常主動邀請男（女）朋友一道玩電玩。
沒看到POLYGON就活不下去。
平常沒事會拿電玩雜誌出來「複習」。
如果找不到攻略就不玩RPG或SLG。
養眼的美少女再多也不膩。
對名家史克威爾佩服得五體投地。
年底絕對會買「VR戰警2」。
廠商好壞是選擇遊戲時的一大關鍵。
很喜歡廣井王子的「天外魔境」。
厭惡發售日老愛延再延的廠商。
電玩場關閉後，直想吐血。
運動神經比別人都發達。
PLAY STATION
遊戲種類多得不可勝數乃它的一大勢力，其中移植自歐美PC的海外遊戲更是它賴以維生的一張王牌，玩遊戲常三分鐘熱度卻又愛玩得不得了，PLAY STA- TION應可滿足你那挑嘴的胃口。
NEO.GEO
雖然有人說它是老弱殘兵，但它也是唯一仍殘存在這冷酷的電玩戰場中的16位元主機。對視格鬥、射擊遊戲如命的你，這是最佳的選擇。
YES
NO







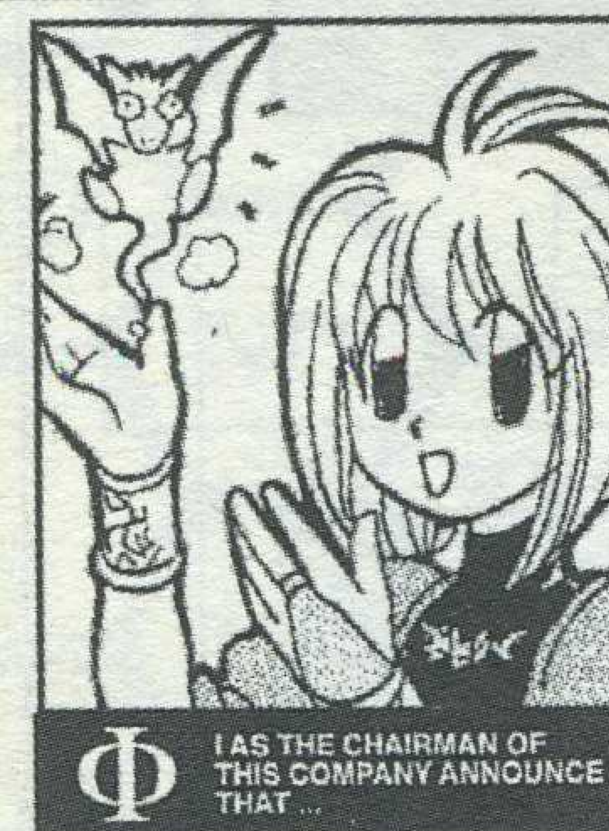


次世代主機和過渡時期的98商品連手開創新環境

NEC家電公司社長　宮　知生

1957年進入NEC公司、1990年6月就任董事、同年8月兼任NEC家電公司的董事、1991年昇任爲社長、1994年6月兼任專務董事

今後的電玩遊戲和個人電腦遊戲間的交集點將變得很曖昧。現階段玩次世代主機仍在蓬勃發展之中，故應是和現有的個人電腦遊戲媒體融合成一開放式架構事業的大好時機。

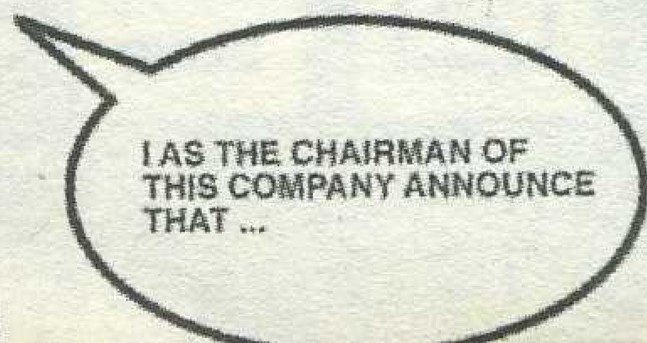












問　NEC的PC−FX主機採用了和NEC電腦相同的V810型CPU晶片和NEC電腦連線的週邊。這和原有的他廠品牌遊戲主機比較起來，給人有『全能的NEC』的感覺。而它所鎖定的市場區隔是什麼呢？

答　截至目前爲止，我們的確有想構成『全能的NEC』的意圖。但是，以目前市場上的多媒體流行趨勢來看，正呈發燒的狀態，所以也可以說，針對進入多媒體世界表徵的電腦遊戲，NEC公司持有相當大的興趣。

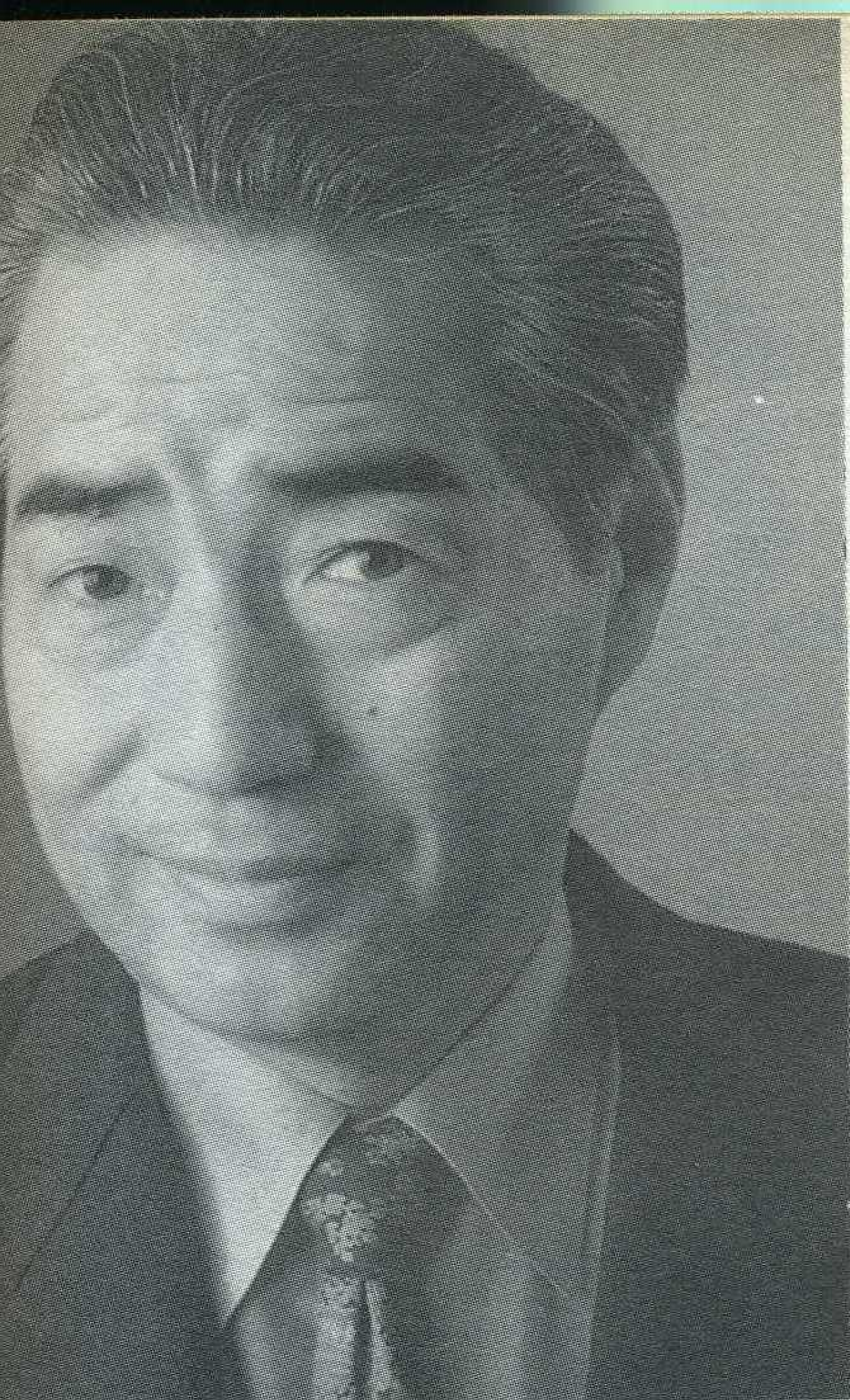
在個人電腦採取開放架構的情況之下，不僅被應用至公司企業上，被導入做爲私人用途的情況也大幅增加了。換個角度來說，戶籍先被定位爲兒童玩具的電視遊樂器，在其性能和遊戲內容水準大幅提升之後，將可吸引一般的社會人士成爲電玩家族的一員。屆時，個人電腦和電玩遊戲機間的交集點將逐漸的變得十分曖昧不明。

PC和電玩主機間的交集點將變得曖昧不明

雖然交集點變得相當的曖昧不明，但是消費層確實明顯的自兩方增加而來。當然的，爲因應此一消費趨勢，相對的行業即將隨之興起。於是乎，在可容許的寬廣範圍之下，只要沾上邊的商品都可能有無限的商機。如此一來，遊戲軟體製作商將不只是以低年齡層的消費者爲對象，可以充分的研發各種各樣的遊戲商品來符合市場的需求，且進而創造商機。

關於介入家庭多媒體市場，不論是PC、電視爲中心或者是兩者共同的並行，都是不錯的方式。換言之可預見家庭中以電視爲中心，個人方面則以PC爲中心。當然的，在遊戲方面，二種媒體都可以使用，這對軟體廠商而言是件令其興奮的事。但是值得注意的事是，以往如PC ENGINE的遊戲軟體無法使用於PC−98的主機上，那是件憾事。爲避免相同的事發生，必須讓FX主機用的遊戲軟體和PC−98主機相容共用不可。

如其他公司而言，他們擁有獨自的遊戲策略聯盟，所以當他們所專用的遊戲軟體要應用至他品牌主機之前，不做一完整修改的話將無法使用。但那是件非常費時費力的事，舉例來說，國外所發售的視窗軟體專用遊戲軟體若想馬上的使用於日本國內的個人電腦上，若是事先沒有做好開放架構的預防措施，那麼在日後遇上問題時就慘了。所幸NEC公司擁有PC−98電腦這項資產。在雙重的考量遊戲主機和電腦可共用的遊戲軟體之下，將會是消費者們的福氣。



有關次世代主機的開放性架構戰略

問　因為移植作品的大量增加，是否使得FX遊戲主機無法發揮其獨特的特色了呢？

答　現有的遊戲主機，在技術上而言是屬於過渡時期的產物。舉例來說，現今最熱門的話題是POLYGON & 3D的繪圖技術，這是遊戲發展史上所出現較新的繪圖手法。在遊戲製作的進化過程中，即使在自己特有的陣營中應用新技術製作出新的遊戲軟體，之後若現行主機無法再滿足更高級的製作水準時，就只有走向修改主機硬體的一途了。

若眞有那種無法加以定位的遊戲主機，將使得不論是開發新遊戲或是移植遊戲都是件相當困難的事情。在現階段已有大量普及化的各次世代主機，姑且不論何種主機具有什麼樣的特質，以各廠商現有的封閉性市場策略，對於一遊戲軟體設計者而言，將會削減他們在創作上的意願。

然而我個人就認為，現今大領風騷的次世代遊戲主機，若是有了上述情況發生時，未必可在市場上佔有一席之地。此種情形，在次世代主機中會發生，而且也會反應在下一代遊戲主機上。有關主機的功能也是一樣，現時要先和遊戲軟體發展結為一體，然後在可忍受的範圍內，由軟體擴展出新的應用領域。事實上OPTION的方式，已應用於擴充PC的通訊功能上，日後亦勢必會因應CATV端末用途的需求而發展出許多新功能。直至所要求的最終主機性能為止，在主機確實普及於市場之中，仍有一段過渡期的階段好走，所以應該儘可能的採取開放式架構主機策略。而這也正是我所堅持的一個論點。

在選擇CPU時要重視其未來性

問　以今後的發展來看，將CPU更換為通用的V810晶片，應是一重大的改變。

答　我並不認為主機擁有其獨特的操作系統或是CPU晶片會是件好事。遊戲軟體開發的工作者，是以CPU為其設計軟體的依歸和開發工具，然後才去構築其支援該CPU的環境。故若是各主機皆有其不同的系統，那麼軟體業者就必需投資下非常可觀的經費。也就是說，要開始配合一新型CPU製作軟體，都必須投資許多新型的硬體、軟體和相關的週邊設備。若是不能確實得到製作CPU廠商的支援體制的話，將會是件很糟糕的事情。

在4位元或是8位元的時代裡，主機可發揮出什麼樣的功能，並不須花費工作者太多的勞力。但到了32位元的主機時代裡，什麼可做、什麼不可做的事情已成幾何倍數的增加。若是單就電玩遊戲的視野來看，不論如何一定要發揮出所可激發出的遊戲主機潛力，以有效的擴展今後的無限商機。所以在最初選擇CPU種類時，未能選到適當CPU的話，是件非常麻煩之事。

問　對於今後全新的廣大應用方面，不知你持有什麼樣的看法呢？

答　軟硬體的進化有很多種方式。僅是追加通訊功能即可使外型有很大的改變，相信在將來會考慮於未來和MPEG2系統結合而成VOD（VEDIO・ON・DEMAND）或是MOD（MULTIMEDIA・ON・DEMAND）。

單以現今多媒體的硬體而言，廠商就要向客戶說聲抱歉的了，因為在家庭中，不論是傳眞機、列表機、文書處理機、PC、組合櫃等等，都是獨立的個體。而身為廠商的責任是要以技術上的革新，使得不論是CPU、畫面處理、記憶體等等都可大幅的提升其具備的能力。

以CD-ROM先驅者的身份累積技術能力

問　以遊戲主機的視點來看，追加上各式各樣的附加功能後會如何呢？

答　若立即想將所有的多媒體功能加諸在現有的遊戲主機上，是件過於牽強的事。加上不必要的主機功能，不僅是不會引起消費者的興趣，售價也會因此偏高。現有的家庭內，並未普及的裝設有同軸電線或是光纖電線，所以廠商先行利用CD-ROM的系統，以讓電玩遊戲消費者得以看見新的媒體新組合。但是，今後會變成怎樣就不得而知了。這和遊戲主機的原有構想有所不同也說不定。舉例來說，若僅是以高年齡層&女性階層的消費族羣，就足以進行各項周邊的開發工作。因此，之所以有和PC-98合作的構想，即是為此原因。

在以往，PC ENGINE和PC-98等二種主機的軟體，從來就不會相容過。然而現今的CD-ROM已具備有教育、醫療等等的多種用途。使得當初以遊戲主機為用途而持有PC-FX的人，現所無法發揮的功能，都可能在日後被發揮出來，所以不好好的製定出商品的發展和行銷戰略是不行的。

問　單以軟體而言，是否有勝算呢？

答　若是我們不能增加軟體資產的話，將無法擴展生意。這也就是一成名的電影，會不斷的有續集出現。

由於首先導入CD-ROM的遊戲主機是PC NEGINE，所以NEC以先驅者的身份自NEC動畫公司……等等製作遊戲軟體的相關業者處，累積得到不少有關軟體的構思法、故事的架構法……等等的KNOW HOW。以PC-FX的代表而言，即有數種遊戲作品可做系列化的續作。然後再將這些軟體資產以強化改進的方式再創造無限的商機。

由消費者來考驗遊戲創造者的新構想



新力電腦公司副社長 德中暉久

1969年進入新力電腦、前後歷經了國內營業本部企劃室、綜合企劃小組、SONY USA等部門、1993年3月昇任爲新力電腦的副社長一職

由零開始的軟硬體一體化策略切入市場。創造可讓遊戲軟體設計師充分發揮的工作環境以擴展遊戲的新世界。玩家是決定作品是否成功的唯一人選。

軟硬體一體化的策略考量『戰略自由度』

問　在流通戰略方面，我們可以理解和任天堂的對決下，SEGA標榜的是商品的獨特性。但是，以目前來看，不論是軟硬體皆由自社製作外，還以外包方式和協力的軟體廠商相互合作，這和任天堂公司的做法並無不同之處。所以，這可稱得上具有獨特的特性嗎？

答　原本，遊戲主機和軟體皆由同一公司開發研製，即是電玩商業所特有的本質。所以並稱不上說是任天堂這麼做了之後，SONY才跟著這麼做。而由自社同時進行軟硬體的開發工作，即是『戰略自由度』策略的最高準則，要不然的話，SONY公司眞不知新產品可否準時的在預定的時間內上市。

若是採用了遊戲軟體硬體分開發展的模式，將會發生硬體部門極力的想確保硬體本身的收益而積極工作，而軟體部門則將觀望及遷就硬體開發單位所製出的新型主機來設計其新遊戲軟體。就因此，軟硬體爲了相互遷就的結果，而無法順利的製造出不錯的新穎產品。

這一次，我們公司即是以零爲起點，不論是硬體開發、軟體製作、技術支援和商品的流動通路等等，完全是重新組合成的團隊。這些種種，可不是任何單一的優秀團隊所能獨立做成的事情。

消費者正培養其選擇商品的文化

問　一切從零開始的策略。若不借用外部軟體協力廠之力來應付多變的市場需求，不會成爲此策略上的一大弱點嗎？

答　遊戲軟體商業的基本原則是要由多數企業來共同參與。但前提是其中沒有技術差的廠商。這和一些雖然有不少廠商參與但卻不能生產出好作品的硬體是不可同日而語的。

在近來消費階層往女性或其他年齡層擴展的趨勢裡，爲了製作出對這些消費族羣有魅力的遊戲作品，不延攬一些具有各種創造才能的優秀人材來參與遊戲設計工作，是不足以應付此一全新的趨勢。因此，不先行設置好一可以讓各種人才充分發揮其創作能的工作環境是不行的。藉著全新的工作環境，才有可能開拓出全新的電玩世界。像這種以金字塔形的方式培養創作人材手法，曾是新力唱片成功的模式。所以，我個人有信心，以相同的模式應用至電玩遊戲上，絕對可以有不錯的成績表現。

因此，我們公司所開發出的遊戲商品不但可以降低生產成本，在久多良木董事的極力領導之下，即使沒有電腦專家也可製作出不錯的遊戲商品。公司的想法是，由於具有較高風險的工作，不宜由太多的廠商參與，所以要儘量減少庫存遊戲的發生。

接著，由多名遊戲設計者所出品的遊戲作品，能得到玩家所肯定的一定是優良商品。這可不是協力廠商、流通業者或是遊戲軟體設計者等等所能控制的事。這就好比是棒球是比賽的裁判無法在賽前就斷定誰是優勝者的情況是一樣的。

問　參與新規格軟體製作的廠商，可以立即的製作出可發揮出PLAY STATION主機功能的遊戲產品嗎？

答　至於以前製作出不錯遊戲作品的軟體程式師，是否可以在此PLAY STATION次世代主機的時代裡，創作出不錯的遊戲作品，這還是一個未知數。而現階段中，還有人認爲擁有一些KNOW HOW的人即可設計出一不錯的遊戲作品，那是個錯誤的想法。如果僅是如此單純的話，這行業就不可能被造就出如此大的一個產業。

不諱言的，確實到目前爲止已有製作出不錯遊戲軟體經驗的設計專業人員，身上累積有若干的KNOW HOW。但是單憑這些專業知識領域來工作，將使其遊戲設計受限，而無法另行創造出新穎且寬擴的遊戲風格。

問　多數的遊戲產品，大多是以大型的賣場做爲其主要行銷通路，且原先

由製作技術及行銷手法主導來決定的那個作品是暢銷商品的情況，是否已有了急速的轉變呢？

答　遊戲商品和賣場一樣的都因時代的變遷而一起有了革命性的轉變。一般而言，可以理解我個人想法的遊戲軟體設計者，可以依照我的理念製作出的遊戲作品，實際上皆可得到消費者的不錯評價。事實上，我們也都一直想要製作出符合消費者消費文化的遊戲商品。

SEGA的VR快打即是非常成功的案例

問　關於擴展遊戲世界領域之事，具體而言有無想到什麼樣的電玩遊戲呢？以POLYGON製作技術主導的遊戲世界，是否已是遊戲世界的極限了呢？

答　或許POLYGON的遊戲製作技術將會變成非常的普遍也說不定。至於日後究竟會變得如何，沒有眞的看到是無法知道其結局的。也就是說，在什麼都沒有的情況下，是無法做出任何結構的事。而遊戲的世界，即是要做出來且讓大家親眼見到才算眞有其事，而不可光用嘴巴說。

這意味著，SEGA公司所製作的VR快打，是一非常成功的消費商品案例。它可令消費者一眼就看出大型電玩版的3D立體格鬥遊戲VR快打，確實的被移植至家用遊戲主機之上，使得SATURN次世代主機在日後吸引消費者的眼光，且以驚人之勢吸引不少軟體廠商的加盟。所以我認爲，遊戲設計者首先要以作品來展現實力給消費者看，再來擴展市場，是適用於任何一個時代的。

舉個例子來說，製作一款不知是音樂或是遊戲曖昧風格作品，由於現行的遊戲主機上並未看到有這類似的作品，所以，身爲從事遊戲軟體工作的創作者，在初次看到PLAY STATION次世代主機時，心中會有『好像可以做出什麼新的事情』的感覺。由於該如何擴展遊戲世界的新領域，是屬於遊戲創作者的工作。所以，我們認爲一項工作是建立一適合讓想要挑戰遊戲新領域的遊戲創作者工作的舒適環境。

問　接下來，我們仍繼續談論有關PLAY STATION『不是多媒體』的話題。新風格的遊戲作品之中並不含有多媒體的性質嗎？

答　關於多媒體這個用語的意思，我不是很清楚。若是換以電玩遊戲來表示此用詞，且已認知它在市場的普及程度已多達二百萬台以上的話，相信大家會重新的對電玩遊戲這個用語的意思再作一次的考量。相信屆時會有超越目前所說遊戲的意味存在，所以我們一直想提供可讓消費者有新感受的新穎遊戲商品。到了那時，相信一定會有比多媒體這個用語更加貼切的專門用語。在那時後到達之前，我們只好先將就的使用遊戲主機這個名詞。

問　當全新風格的遊戲商品問世的時候，是否原有的商品通路也將隨之改變呢？

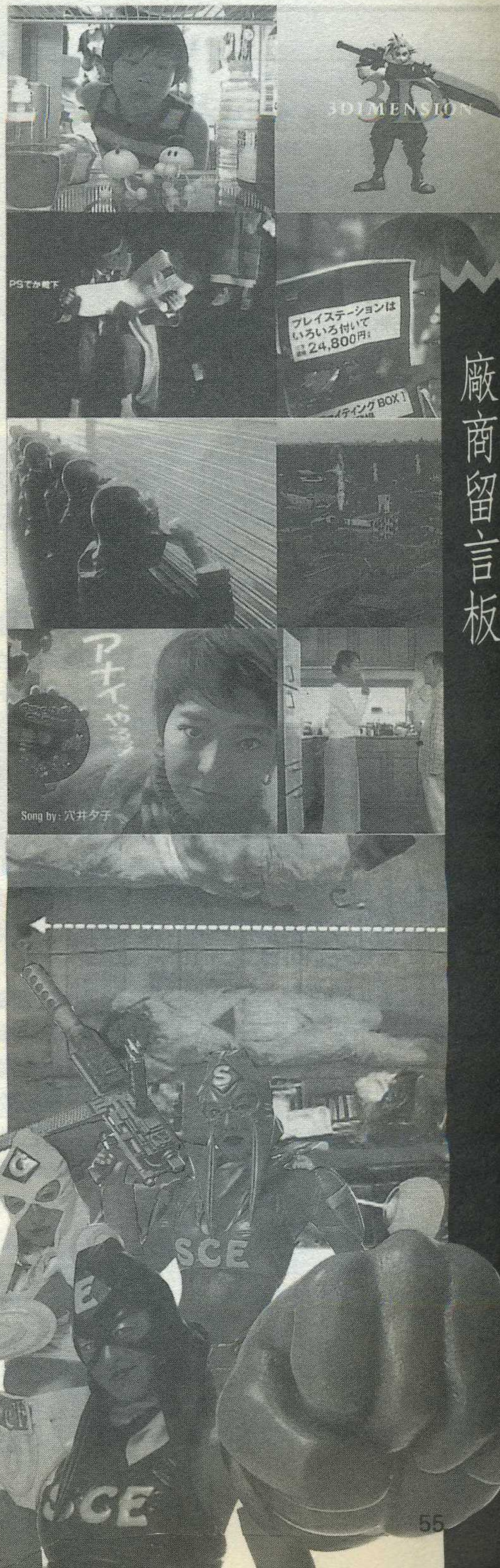
答　當然的，這在不久的未來一定會被考慮到。但是，既使遊戲概念被擴展了後，目前我們所發行的PLAY STATION次世代主機的行銷通路，仍可充分的應付絕大部份的變數。也就是說，若想發展出一全新的行銷通路時，只要以原有的通路加上一些構想之後，便可足以應付所需。況且，在實際產品尚未問世之前，是無法做出任何判斷的。不過呢，倒是可以說，就廣義而言，我們所想發展的是包含著電子相關事業的新型態消費產品。

電玩遊戲市場能有2倍的成長

問　在此之前有人認爲電玩遊戲市場在未來會呈萎縮狀態的看法。不知閣下您對未來市場的看法是如何呢？

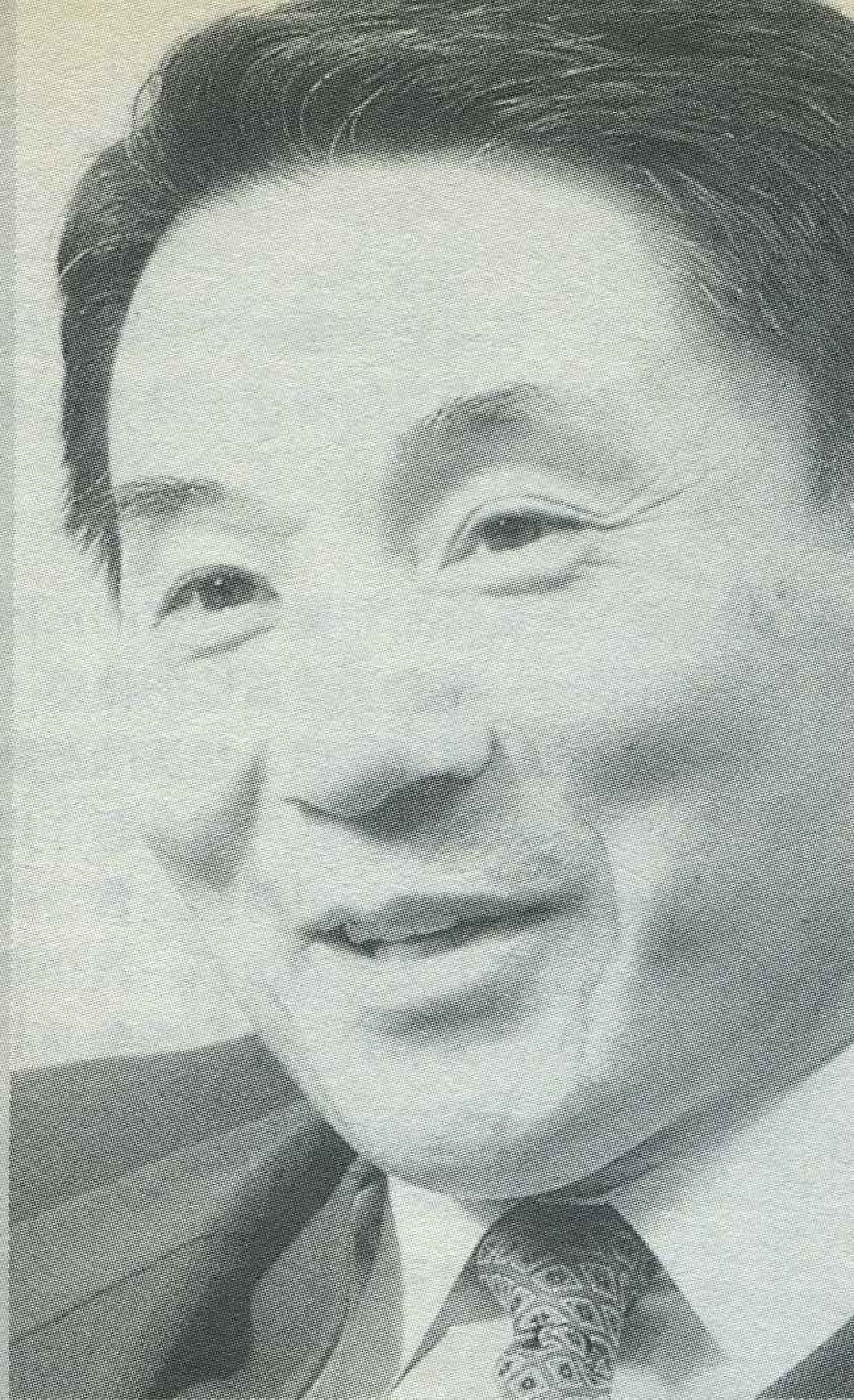
答　『電玩遊戲市場縮小』的想法是不正確的。在日本已有6000億日幣、全世界已有一兆數千億日幣市場規模的消費者當中，僅限於某一年齡層或是男性的消費者，接近電玩。

這是一件毫無期限的是，若是電玩世界可以順利的擴展的話，它的市場將不知有多少倍於現有市場的規模。若將時間退至1994年，可發現那時已應驗了多年前我所說的話。但是那時的短期預言，不可將全體的市場潛能混爲一談。今日，我們公司所推出的新次世代遊戲主機，並不只是單要維持現有的市場規模而已。而是要更能無限的擴展市場規模。



廠商留言板

雖早期的戰略有點失敗，但目前可不同了。



SEGA公司副社長　入交昭一郎

1963年4月進入本田技研工業社、並於90年6月昇職爲副社長、93年6月則又轉任SEGA公司的副社長。

具有和大型電玩遊戲不同，而須經不斷TRY & ERROR測試的商品，若是不能以更具有戰略性的思維來考量軟體戰略，是不足以應付現有的市場生態。故首先得重視該如何去平衡設計概念和軟體製作廠商戰略之間的相互平衡關係。

戰略性的思維是發展消費性商品所必備的條件

問　SEGA公司內以SUTURN版爲製作發行大型電玩作品的工作小組，開始轉型製作一般家庭用的商品等等事務，這些皆可由公司內有關發展消費性商品的意見整合中看到。而這些細節，原都是入交先生的主意嗎？

答　關於這些構想，與其說是我的主意倒不如說是中山社長的主意。我只是接受了社長的指示，再仔細的盤算了目前公司的工作人員配置且和外部的軟體製作公司協商會談，然後徹底的檢討了該如何具體的實現這個構想。

首先要先開發出高科技的遊戲主機，然後才有可能成功的移植大型電玩版遊戲。而且，得區隔出大型電玩和家庭用電玩商品間的不同文化才可。至於SEGA的家用遊樂器，之所以未能在日本市場上一鳴驚人，最終的原因是未區別大型電玩和家庭用電玩商品間的不同文化，而直接成功的將大型電玩作品完全移植於家庭用電玩商品上的結果。

在講求軟硬體一體化的大型電玩商品，上市前必須經過一些TRY & ERROR的嚴格測試才可。然而，家庭用電玩商品則不需要如此做。它需要更有戰略性的前衛思考，否則是不太可能會有機會成功的。而目前進行中且頗成功的SUTURN次世代主機，即是極力的結合了此理念所得到的成果。

問　具體而言，有沒有想過以前爲什麼會失販呢？

答　最大的敗筆，應說是對於遊戲主機，未長期的賦與一相對的軟體發展策略。所以，可說是一開始即注定要失敗了。

家庭用電玩商品，與大型電玩間的最大不同是，它不是一直以單一的商品形式上市。而必須有所認知的是，軟體和硬體必須同時的在市場上受歡迎才可。因而爲了要能全力的發展軟體市場，以長遠的眼光著力來考量發展軟體的戰略，是不可欠缺的策略。而我們成功的推出了SATURN次世代主機，即是採用了和以往遊戲主機不同的軟體配合策略，才有了不同以往的成就。

首先，在發售新主機之初，必須搭配的發售可發揮出新型的主機特色的新軟體。於95年的夏季和春季商品戰中，敝公司即充分的應用了這項理念。在這期間，我們重組合了公司內外的遊戲製作工作人員，以期可應付此一新市場的全新發展趨勢。因此，我們得以在95年至96年間，不斷的製作出且發售可發揮SATURN主機性能的遊戲軟體。

問　從現有的SEGA遊戲主機來看，可明顯的看出具有大型電玩軟體移植機的風格。連最新機種的電玩軟體市場，也大多是移植的舊作品。是不是考量了家庭用電玩商品的市場問題而移植了曾是非常受歡迎的熱門作電玩作品。

答　若是這樣說的話，就好像跟以往一樣完全沒有什麼改變。至少以目前而言，SEGA的家庭用電玩開發工作小組，已和大型電玩的電玩商品開發小組不同文化風格來進行新電玩遊戲的開發工作。因而，相信目前這個工作小組已製作出以往所無法設計出的新風格電玩遊戲。不過，雖說如此，移植受歡迎的大型電玩遊戲仍會是SATURN主機的一項策略。至於關於遊戲軟體的創新，不妨請各位拭目以待。

問　有人認爲，SEGA的家庭用電玩商品部門的負責人，職位異動的過於頻繁，因而使得該負責人無法累積有太多的相關工作經驗，不知你的看法如何？

答　會讓人有如此的看法，應是看了近來的人事異動之後所作出的結論。爲何在人事異動之前，並未能完美的達成工作任務，說實話還眞不知原因何在？眞要說的話，是因踏著前人所累積的經驗而發展出現有的商品戰略。或許這也可說是這個工作小組欠缺了眞正可

統籌全局的領導人物。也因此原因，我們特別延攬了原大型電玩遊戲的著名公司『傑力可』的董事『重田』先生，加入了我們的陣營。

由遊戲設計理念、遊戲軟體和商品流通等三大課題來重視遊戲發展之平衡性。

問　除了SATURN之外，市面上也有多種其他廠商所開發出的次世代遊戲主機，而且其他廠商也都在摸索著試圖開發出新型風格的電玩遊戲。而貴公司的SATURN主機具有何特色呢？

答　『平衡性極佳』即是我們所具有的最大特色。也就是說，SATURN的遊戲設計理念之中亦涵蓋有軟體廠商戰略＆商品流通等的考量。

首先有關於遊戲設計理念，我們不但導入了可充分表現3D畫面的POLYGON繪圖技術，亦結合了原有不錯的2D繪圖技術，以構成現有的傑出畫面表現。而至於近20年來，遊戲中特有的動畫拼合和畫面捲軸方式等遊戲設計手法，則沒有什麼改變。這方面是不論遊戲設計者有了什麼樣的新點子，也無法改變之處。當然，玩家們已對此有了一些意見。於是乎，我們首先試著在大型電玩遊戲上成功的導入了所謂擬眞＆3D−CG的全新繪圖製作技術。而這項新技術，相信在不久的將來，亦可成功的應用在一般家庭用的新次世代遊戲主機之上。

但是，遊戲創作者的創作環境以及新構想，並非可一觸即發的做出改變。因爲，以現時的情況而言，可製作出充分發揮新型次世代主機特性的遊戲設計家人數實在是非常的有限。所有，要各家廠商能同時的以3D−CG製作出不同往日風格的遊戲商品，是目前不太可能實現的事。若只是應急的製作出相似的作品，那將是件非常危險的事情。也因此，將原有的2D畫面繪圖技術昇級，一直是SATURN所負有的重要使命。而這也是我們重視平衡遊戲設計理念的地方。

還有，現今的遊戲製作者在了解自己所在的處境之後，也要重視該要如何的和軟體工作廠商來協調遊戲設計的工作方式。但若此時決定太多或少數的幾家軟體製作廠商來進行此項工作，基本上我個人反對的。所以，像是SONY公司的CG畫面設計手法或是任天堂公司所獨有的畫面繪製技術，即好像欠缺了一些表面上所看不到的平衡性。在SEGA公司內，當然也有一部分的軟體工作人員以及負責影像生產的專業人員相互相的結合起來共同的開發新型態的電玩商品。且向公司表示願意自負風險的開發新產品，這種『無論如何想參與SATURN市場的決心』，絕不是一個門戶自閉公司內所會發生的一種現象。

肯定現狀而漸漸的改變商品流通的趨勢。

問　有關於電玩商品流通的情況，目前的狀況好像和以往並無太大的差別。

答　以現有的狀態而言，幾乎是新產品一上市，即可銷售一空，所以想爲此點下評論，似乎稍嫌早了一點。由於商品大多處於供不應求的狀態，直到發現商品在市場的反應有點疲乏之時，才會有以家電業和唱片業者的行銷通路來擴展業績的現行體制被抬上桌面。

以現行的電玩商品流通體制而言，確實有了些戰略性的改革也說不定。以SEGA公司爲例子，在今後的發展方向，即已考慮了有線電視的電玩頻道，也就是日後將蓬勃發展的多媒體商品的流通趨勢。但是，這個新的構想在實行上仍有一些技術上的困難，譬如像是保護著作權的問題、革命性新流通方式的出現是否會否定掉既有的商品流通方式。

商業買賣，最重要的是先要在市場上佔有一席之地。有些不見經傳的產品在發行初時，雖然有不錯的聲勢，但是終究無法一鳴驚人的收到好成績。所以，一邊珍惜並肯定現狀，再進而慢慢的發展新的遊戲設計理念，這才符合全面性發展的平衡理念，不是嗎？特別是現今的日本遊戲軟體市場，並不允許有租賃的行爲。因此，該如何均衡維持現有不錯的商品流通方式和發展未來的新構想，是目前大家所必須注意的一項新課題。

問　之前的既有遊戲主機機種，並未在日本市場造成大的轟動，是否有大規模的改變行銷通路的想法呢？

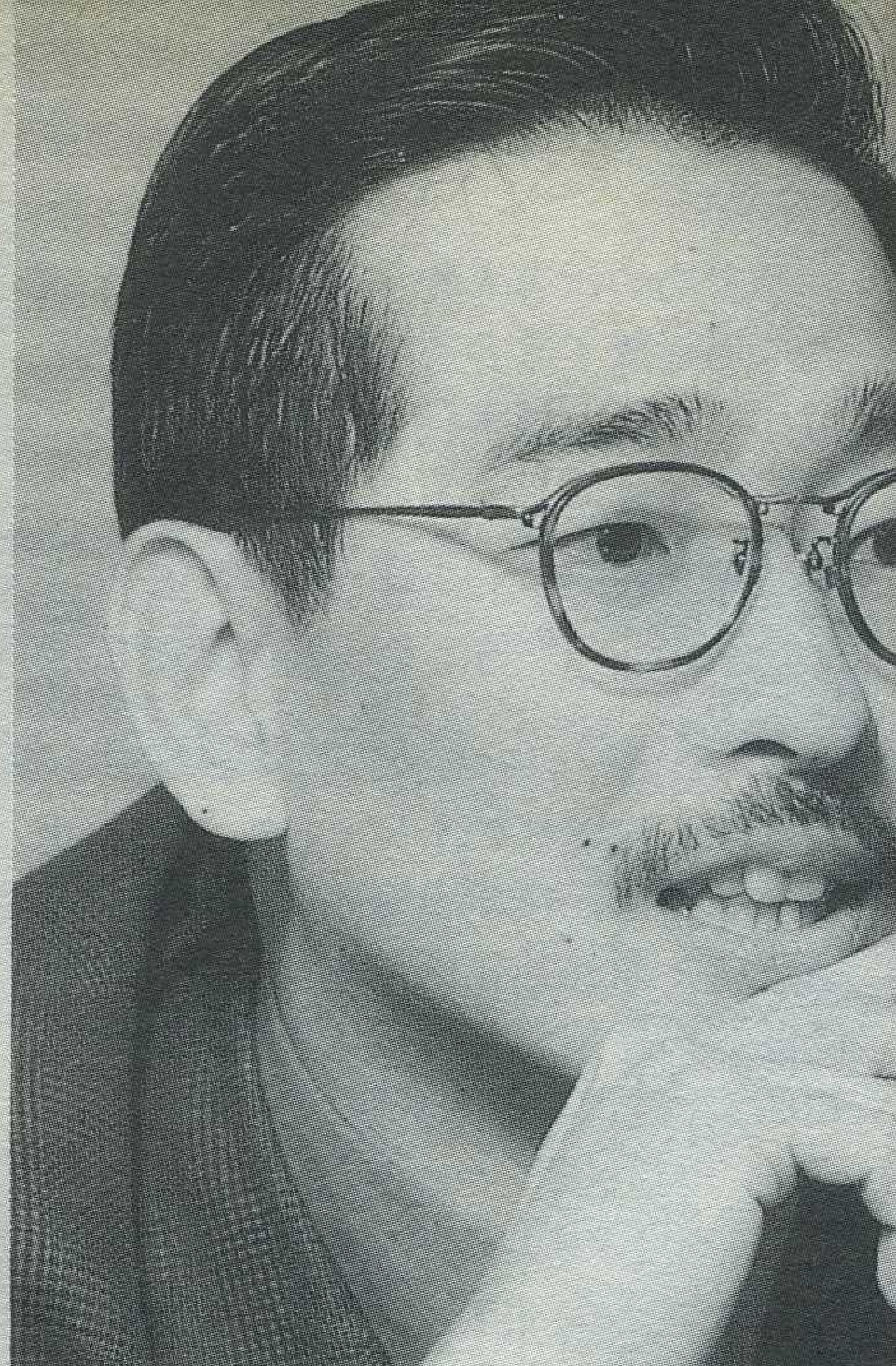
答　在當初的確有這一個想法。但是，當時因爲SEGA公司除了電視遊樂器之外，還有其他有關玩具的買賣，也做過相同的措施，所以SEGA公司並不會想出無視於現行商品流通方式的新物流通對策。所以，現在所看到的商品流通體制，和以往確實有了很大的變化。比如說是大榮百貨，即和初心會系的山口＆河田等大型連鎖店進行電玩遊戲商品流通的合作。因此遊戲商品的通路，較以往增加了許多直營商品。另外，現有的SATURN經銷體系，相信是最後的商品流通形態。因爲爲了因應新產品上市，一定會有更新的商品流通方式會被發展出來。



已開始製作64位元主機用軟體的對應！

SNK
企劃開發本部　第一企劃部部長　松本裕司

出生於1965年4月10日、在就職於某公司時參與過某知名格鬥遊戲的開發工作、1989年4月轉職SNK公司後負責開發餓狼、龍虎系列之電玩遊戲。



問　首先，SNK公司在製作遊戲軟體時，秉持著什麼樣的基本精神呢？

答　若以遊戲軟體的製作面來看，是以遊戲中的角色做爲重點。也就是說，實際設計遊戲內角色的負責人，是否充分的費盡心思來塑造出該角色。

固然角色的外型要好，那是理所當然的事，該位角色的背景也必須在事先考慮進去，舉例來說，該角色的生活背景是什麼？他所喜愛的東西又是什麼？這些許多在遊戲之中看不見的部分，得花費些時間去研究後再創造出該角色的世界觀。而且爲了將這些訊息傳達給玩家迷們，要製做促銷的錄影帶、刊登至電遊通訊上、甚至將其小說化的促銷相關商品。

舉例來說，每一提到數位式這個名詞，總沒有聽到類比式這個名詞來的親切，因爲人類對舊的事物總是會有一份難以割捨的情感。再舉個例子來說，以鉛筆在紙張上繪畫，可以力道的强弱觸感輕易在紙上表現出想繪出的感情世界。但是在以電腦螢幕上以光點來做畫時，總會令人覺得有冰冷且毫無感情的感受。而爲了克服這個問題，設計者除全力的將情緒投入遊戲的設計的工作外別無他法。

問　是否特別考慮到女性玩家們的品味問題？

答　具有相當魅力的人，不論是男或女，即時是同性的人見了他，依然對其魅力十足。由於我即是想創造出具有那樣魅力的角色，所以亦很幸運的吸引了女性階層的消費羣，眞是令人有意外的驚喜。

特別是像SNK這公司和員工共同的秉持有世界觀的理念，都有想製作出每個人都可玩的遊戲的念頭。而爲了實現這個想法，非得製作出非常受歡迎的作品不可。由這種可感覺出他們所自主的一種使命感。

問　在製作餓狼傳說之時，心中有何感受呢？

答　這至今還無法說得上有何感受。在測試遊戲的階段裡，我幾乎整天的站在試玩的客人身後，那時曾覺得客人似乎不易體會遊戲的樂趣。但是到了最後，聽到客人說出『泰瑞眞是棒極了』的感受之後，即著實的讓我鬆了口氣。

問　由餓狼傳說SPECAIL至餓狼傳說3，遊戲系統也做了大幅的變更吧！

答　當看過了VR快打的電玩遊戲後，就已可想像得出POLYGON的新繪圖技術，確可以繪製出更美的畫面。由於餓狼傳說3是以VR快打續做爲競爭對象，所以不製作比餓狼傳說SPECIAL更棒的遊戲作品是不行的。就因有此覺悟，而誕生了新餓狼傳說系列的遊戲作品。

較具體的說，製作遊戲開始時，工作小組希望使遊戲不論在操控等等的遊戲系統更加簡單，以期玩家可輕易進行遊戲的構想。另捨棄了傾斜向的視點，而完全的採取了線性的觀點。但除此外也有人建議同時的採用兩種視點。不過呢，我們一直想在餓狼傳說3的這款新作品上，改良以往舊作上的一些不理想點。

但是在此款戲的試作上市之時，和試玩者的關係搞的有點不好。這眞的是有點令人感到吃驚。

但若仔細的看，試玩的客人似乎玩的不亦樂乎。那時後的客人，以非常有自信的樣子專心的投入精彩的遊戲之中。

問　聽說製作餓狼傳說2這款作品時，爲了讓它不同於其它類似的遊戲作品，特加入了許多的效果？

答　那時確有想讓格鬥的場地更加寬廣的構想。也就是說，若可使有一方在被對手追打至畫面端時，不會因無退路而無計可施的話，格鬥是不是會更加精采呢？

現有情況雖是只有往上方逃避不可，但也只好有效的利用畫面上有限空間來進行格鬥遊戲……。

問　那是指角色在線性移動的方面嗎？

答　沒錯，除此之外，也想好好的表現一下其背景畫面。

問　原來如此。眞有這樣不爲人知的事。

話再說回來，我認爲在製作續作的時候，爲了不破壞其原作在市場上被受歡迎的表現，在製作上是否有其一定的難度呢？

答　確實的，想不破壞原世界觀的製作出新遊戲作品，是件令人頭痛的事情。但除此以外，不僅其他公司的格鬥遊戲，前作也是新作的競爭商品，想和他們的風格不同眞有點難。況且，精明的電玩家迷們，都會張大眼睛的期待廠家發表和前作不同的新作品。

餓狼傳說3比餓狼傳說SPECIAL精彩之事，連工作人員都有自信的覺得它的確是如此

SNK、傳說中的POLYGON和新主機 在64位元新主機中，將全力的製作各種遊戲！

問　接下來的舉動是否亦考慮要昇級硬體主機了呢？

答　你指的是64位的主機吧！有關此點，我們已有三款遊戲製作正在進行。且SNK預計使用於NEO GEO主機上。如此一來，不製作出可代表SNK公司形象的遊戲作品的話就不免太沒面子了。

問　我們認爲玩家們一定期待著像VR快打一樣的3D立體遊戲。那麼SNK應也有能力做出類似的遊戲作品以滿足消費者嗎？

答　若是採用了POLYGON的繪圖技術的話，將可強力的表現出精采畫面。基本上，我們亦想多利用此項新技術。若能實現此構想的話，我想應可製作出足以代表SNK公司的遊戲作品。

問　聽說在年內玩家們即可看到POLYGON的遊戲，是否可透露一點比較具體的訊息呢？

答　若只是將SNK公司目前製作出的格鬥遊戲賦與3D立體效果的話，那可能會令人產生誤解，說SNK沒有能力作出和其他公司不同型態的3D電玩遊戲。

問　那麼可否透露一下讀者們有關於64位元主機用的第一款作品訊息呢？

答　關於第一號作品的消息嗎？這可有點令我爲難哦！

問　眞是難纏。那麼換句話來說，有無想過要將POLYGON遊戲充分的發揮至新型主機上呢？

答　具體而言，尚未考慮到，就算使用了POLYGON技術，也只是爲了得到不錯的畫面效果罷了。

問　和以2D遊戲的時代一樣的，可否表現出精緻的畫面才是廠商所要重視的地方是嗎？

答　雖然確實會改變畫面的表現方式，且可肯定的說一定會比2D的手法好的多，而不會比它差。

問　當新主機正式上市之後，2D遊戲是否會就此消失了呢？

答　應不致於會如此。因爲，以全球中現有的NEO GEO台數不下有百萬台之多，若不考慮一下這些玩家迷們的立場是不行的。所以2D型態的遊戲還是會繼續製作下去的，而我們亦會爲追求2D格鬥遊戲的極限而努力。

問　最後，由現有的情況可感受到遊戲風格漸趨狹窄，不知你們對此有什麼樣的看法？

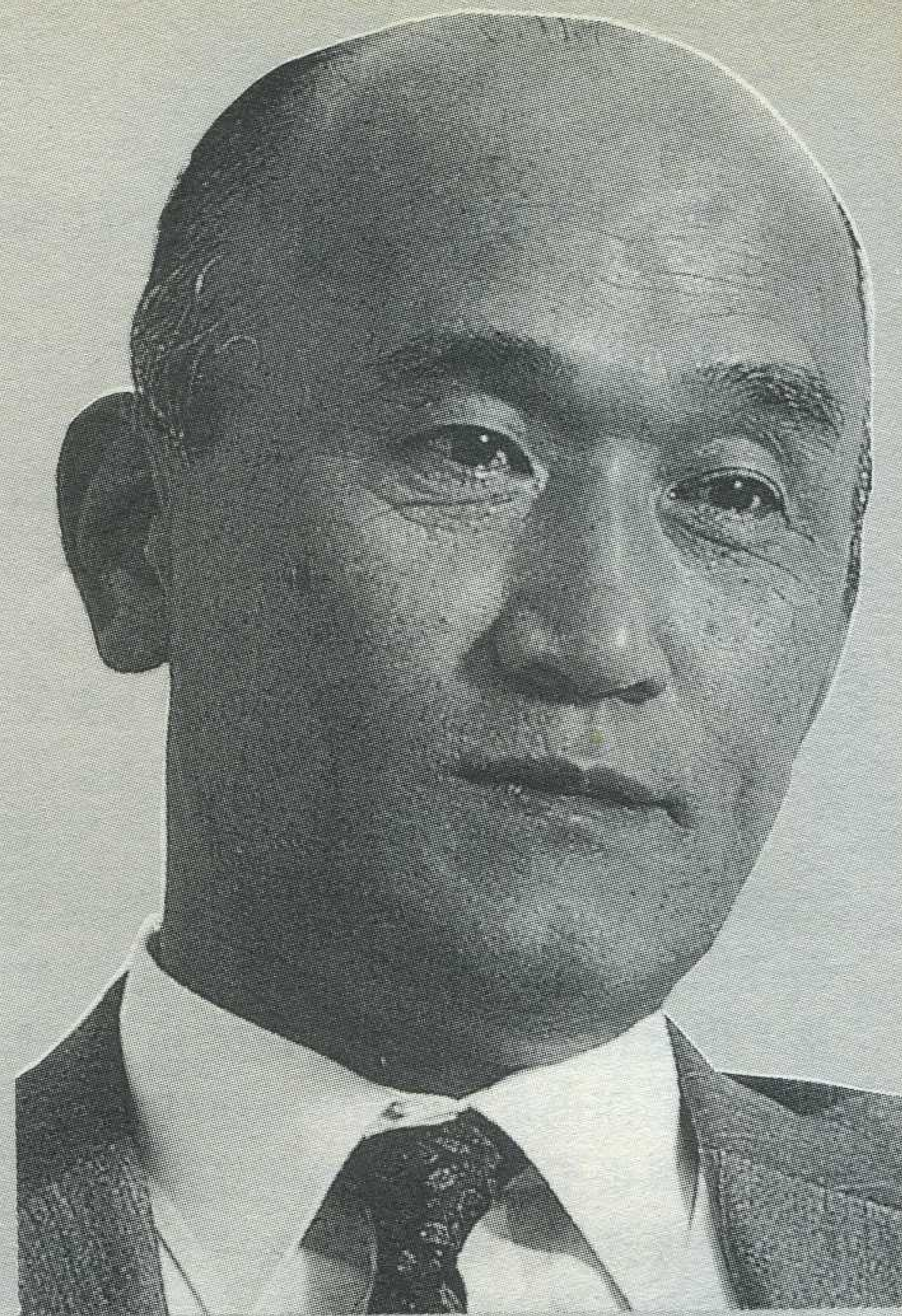
答　確實的，格鬥風格的遊戲已被定型了。現今我們所考慮的是，除了格鬥以外是否另有對戰且有趣的新型態遊戲，也就是比格鬥還更爲刺激的對戰遊戲。這雖說有點困難，但我們很樂意接受這方面的挑戰。





電玩世界中並不存在所謂的次世代主機

任天堂董事　今西紘史氏



電玩事業即是軟體事業。對於消費者而言，所擁有的主機空具有高功能而未使用，正是廠商蠻橫之處。所以，各廠商的『集合多家軟體廠商後，即可製出好遊戲軟體』策略，似乎令人有點疑問。

問　因爲股票價格下滑及業績的不振，已可看出全電玩遊戲業界成長的陰影。以任天堂公司而言，在此時推行次世代主機的動機是？

答　所謂的新世代主機亦或是次世代主機的用語，都是硬體廠商所賦與的名詞。而我們所出售的商品並不是硬體，而是情報。而且即日起，我們公司也以遊戲軟體主導市場的方式來搶攻市場。因此，電玩業界中並無次世代主機的存在，標榜爲次世代主機的一些商品，都未曾表明自己是電玩業界的先驅。

問　由任天堂主機到超級任天堂主機的過程來看，並無法說是因爲主機的進化而提昇了遊戲軟體的品質？

答　以現所謂的次世代主機而言，配合的遊戲軟體製作廠商，就從不正面的使用這個名詞。而且截至目前爲止，發表於次世代主機上的遊戲軟體，大多是植自大型電玩版、個人電腦版或者是電視遊樂器。而幾乎看不到有何獨創的新形態遊戲軟體。

在這個以遊戲軟體爲主導的市場裡，最重要的事是遊戲軟體創作者他們所表現出來的是什麼？他們爲了實現其夢想而投身的軟體廠商所賦與他們的任務是什麼？這些都和主機是16位元、32位元或是64位元都沒有任何的關係。眞正的問題所在是遊戲軟體創作者可否設計出眞正有趣的作品。

當然，這其中還牽涉到以各種輔助工具來提升主機的各項功能。但是，當主機性能升級之後，遊戲軟體品質也要隨之改變，事實上這得要看軟體設計者的成果是否可以滿足上司所構思的創作。而這些種種，則和市場上眾說紛云的幾位元主機毫無關係。

遊戲軟體的世界，是很難以三言兩語說清楚的事。因此，廠商所打的如意算盤是以硬體上的某規格表示來引起消費者的注目。而一般的消費者大多是爲了想玩某有趣的遊戲，才有點無奈的購買可匹配的遊戲主機。所以，光是想以具備超高性能的遊戲主機投入市場，就沒有那個必要性了。

問　對於目前消費者所擁有的多樣化興趣，以現有的體制是否足以應付呢？

答　我不了解你所提及的『多樣化』的眞正意思是什麼。我們所做的工作只是以各種遊戲的風格提案並製作出獨特或是十分有趣的遊戲軟體。而玩家本身所追求的即是希望能夠常常的體驗新且有趣的電玩遊戲。但是，每位消費者對遊戲的有趣與否的判定則都不太相同。若是如此解釋的話，即可說消費者的興趣是多樣化的。

這其中最具代表性的遊戲風格首推RPG，它得到玩家們的壓倒性支持。且依據市場調查，它的市場規模仍持續著驚人的成長。而且，對於某電玩遊戲的好壞評價，是取決於消費的認定，而不是任天堂公司可決定的事。

問　以現有的消費者階層來看，擴大年齡層和消費階層的人數，是否會成爲今後行銷策略中的最大課題？

答　任天堂公司截至目前爲止，並未曾刻意的區分消費羣來進行電玩遊戲的生意。而是鎖定大衆、家庭、男女老少爲目標做爲商品的訴求。且以多樣化的價值觀推銷給消費大衆，而有了現在的情勢。爲了提供給絕大多數的消費大衆具有魅力的商品，不得不投其所好的發展同一系列的商品。

首先讓任天堂來做看看

問　坊間盛傳任天堂公司已有『插手遊戲軟體事業』的意圖。這在任天堂64的發行中，已採用了以SECOND PARTY第二軟體廠商的模式來看，不就更加的證實了這個傳聞了嗎？

答　雖然任天堂公司確實採用了SECOND PARTY的聯合開發模式，對遊戲軟體的開發工作，任天堂的原則是不會改變的。所以這個舉動是不代表具有何特別的意思。畢竟，任天堂的THIRD PARTY（第三軟體廠商）合

作廠商已增至目前的程度，而且在商品的魅力之下讓大衆及遊戲軟體商信服了任天堂的實力。所以任天堂公司並無想涉足遊戲軟體製造業的特別意圖。然而另有一說法來自THIRD PARTY的委託生產費，是導致了任天堂公司快速成長的主要因素。

當然目前的任天堂64主機，事實上正進行SECOND PARTY和遊戲代表製作的工作，而亦有集合THIRD PARTY的行動。但是，在似往的任天堂主機時代裡，也並未一開始即結合了THIRD PARTY的力量來擴展市場。

在當初發售任天堂主機的時候，市面上已有多種的家庭用電玩遊戲主機，那時我們從未想像到我們的任天堂主機可以賣得這麼好。商業的基本法則是，只要我們能證明任天堂主機可以賣得不錯，即會令相關廠商有『我們一定要製作任天堂主機用的遊戲軟體』的念頭。這在任天堂64主機上的情況也是一樣的。因此，即使讓人誤認爲任天堂公司的做法過於封閉也是沒有辦法的事。畢竟，在業界中還是有很多不了解這個世界的人。

所以目前的任天堂64主機，其遊戲體的製作，是以重點的方式和軟體製作商來設計新遊戲軟體的，而非由我們拜託他們開發新遊戲軟體。以現狀來說，有能力製作任天堂64主機用的軟體廠商並不多。全世界大約有7−8家，在日本若包含任天堂公司，則有3家公司有此種技術能力。

當然，有不久的將來，現有第三軟體廠商的遊戲創作者，也會具備有此製作的能力。故首先得借由任天堂自製的遊戲軟體打頭陣，且成功的普及了主機的持有率，那麼又可形成『我們一定要製作任天堂的遊戲軟體』的風潮。但是，至於任天堂64會在市場上得到什麼樣的評價是一個問號，這就不是任天堂公司自己可做結論的事。

問　以現階段而言，理應有很多的遊戲軟體製作商表明想介入任天堂64的市場行列吧？

「有數打之多」的說法是錯誤

答　確實有想早期加入軟體開發行列的聲音。但是，由於任天堂64主機剛上市不久，所以我們不能說出『絕對可賣出』不負責任的話。且事實上目前有能力製作任天堂64的遊戲作品的廠商並不多。因此，任天堂公司只好向這些廠商說『請再等待一些時候，等待我們自製的遊戲作品都上市且看看市場的評價之後，再做進一步的決定。』。

當任天堂公司發行出新遊戲主機之後，必須同時的製作發行精采絕倫的遊戲作品以增加產品的市場普及率。接著之後THIRD PARTY即可發揮他們的專業能力，盡情的創作任天堂64主機專用的遊戲作品。

問　莫非這個控制任天堂64遊戲標題的舉動，是任天堂公司的市場策略？

答　並非如此，而是考慮到質的問題。此舉的結果是在此參與廠商不多的階段中，遊戲作品的出品數自然就減少了，但遊戲的出品量不多，並不會是問題的所在。因爲硬體主機給人的一種感受是並非『一定非得有多少可配合的商品』或『要集合大量的相關商品』的一種商品。而勝負的關鍵所在是要如何的創造出獨特的新商品世界。

其他的公司，在自己的遊戲主機發展成熟之前，即已集合了一、二百家以上的遊戲軟體配合廠商，那是一完就沒有商業頭腦的行爲。雖然儘可能集合有許的遊戲軟體製作商，但相對粗劣的遊戲作品會增多，更進而影響主機的推展，甚至落得敗退市場的慘況。看一下加入遊戲軟體事業的企業數和出名遊戲代作的比例，雖這其中擁有了不錯的軟體設計人才，但並不代表著可大幅的增加好的遊戲軟體。而這個商品數增加即可以使市場狀況變好的說詞，則是硬體業界的一種用詞罷了。

問　因爲任天堂64主機不採用CD−ROM系統，而主採ROM型態的卡匣，是否商品的流通情勢已走向了以預計售出量的下訂單方式呢？

遊戲軟體商業不是下訂單型產業

答　遊戲軟體幾乎是以預計發行量來下訂單製作的行業。而非直接下訂單生產的行業。的確，CD−ROM可以較快的速度來製造遊戲軟體成品，但若是遊戲本身眞的很有趣的話，消費者還是會很樂意的等待一些時候。

因爲若是同時出品了太多的遊戲軟體，將使自身不知不覺的陷入非得早日將商品銷售完的一種惡性循環情況內。故可快速的供應成品給消費者有其一定的利點，但是就遊戲商品本身而言，它卻不屬於這類型的商品。

娛樂性的商品，不像是衛生紙般的民生用品，用完時不補充的話就會傷腦筋。以其早日的將商品交至消費者手中爲由，而半強迫的要求消費者購買高單價的硬體主機，這即是廠商的一種蠻橫無理的行爲。

於高價格的硬體中賦與過多的高性能，其用意像是要求消費者先花費一筆錢買下它的附加價值。但研發電話機這項實用的通訊器材商品，除了可滿足其主要通訊功能外，加裝了其他不太常使用的功能，倒是無妨。但是，遊戲主機卻不是民生的必備品，而出品廠商要消費者預先購買其附加價值的功能後，會確實的支援這些附加價値嗎？關於這點，身爲有良心的廠商，是不可欺騙老實的消費者的。

問　由於ROM型態的遊戲軟體價格較昂貴。所以在商品發售後不久將會流入中古市場內，如此一來不就會影響到新品的銷售情況了嗎？

答　若商品本身是一款不錯的產品時，是不致於發生此種情況。而CD−ROM的遊戲軟體就不會發生此種情況的想法，那是硬體廠商一廂情願的看法。

當然的，遊戲軟體的售價漸漸的高漲並非是件好事。但借著壓縮技術等的技術革新以降低軟體生產成本是件理所當然的事情。而任天堂64用的遊戲軟體價格即應可維持目前的價格水平。



想從事電玩遊戲這行業時，要儘速的進行以搶得市場先機

JAPAN公司社長 小玉章文

1987年進入三澤娛樂公司任職、1988年3月轉任想像者公司並於1992年4月出任常務董事長、1993年離開想像者公司而進入3DO公司、1993年3DO JAPAN成立之時出任社長。



以從事電玩專業的策略而言，要特別注意的是此行業淘換新的速度相當的快。爲了設法提升硬體主機的普及率，必須依市場實際狀況來改變各種工作小組的組合方式，譬如說是想出新的策略或是利用其他特別手段等等。

問　市面上已發售有各型的次世代遊戲機。3DO可以和它們相互競爭嗎？

答　在決定了以電玩遊戲做爲專業後，可以快速的收到不錯的業績效果，但相同的，市場淘汰的速度也相當的快。像早期的大型電玩『侵略者』遊戲、美國的『阿達利』遊戲和現今仍看得的16位元遊戲主機等等，都有這種現像存在。以此類推，以電玩遊戲主機爲訴求的32位元次世代主機，能否持續其不錯的市場反應，那就有點疑問了。

這個理由非常的簡單，在此非常依靠特定知名品牌的遊戲市場裡，每當遊戲軟體的出貨數到達一飽和點之後，立即會出現淘舊換新的局面。爲此，3DO特別擬出了一寬廣的遊戲軟體發展策略。換言之，就是拉長了多種遊戲種類出品的時間，以延伸遊戲主機在市場上的存活期。我們深知這是一定要做的事情，所以敝公司一直遵照此信念在進行電玩遊戲市場的保衛戰。

對於一位3DO的玩家而言，可因擁有一不錯的遊戲主機操作系統，使得其持有的遊戲主機不致於在日後的時代裡快速的被淘汰，而這下也是3DO遊戲主機在市場上最有利的一個賣點。原因無他，只因它擁有不錯的擴充性，使得它可和個人電腦一樣的以昇級方式增强其功能，進而使其不致於很快的被市場給淘汰掉。

『僅是遊戲主機』的話，希望單價爲二萬日幣

問　和硬體擴充性的問題比較起來，降低3DO遊戲主機商品的售價是否較重要呢？

答　以一純粹只是遊戲主機的商品而言，售價是有一定極限的。因而若僅考慮電玩遊戲的市場時，商品價格是非常大的問題所在。再者因爲切入市場時非搶得廣大的市場不可，所以我們希望能和任天堂一樣的將商品化後的售價壓低至日幣二萬左右。但是，那樣做的結果是，因爲硬體的成本雖然降低了，但是遊戲軟體得被迫使用ROM的產品。導致遊戲軟體成本太高的問題將隨之發生。

以目前任天堂成功的例子而言，『價格戰略』是其最大的因素。遊戲主機爆發性的在市場上普及，是取決於生產成本和主機的性能之上。而任天堂的系列產品，即是充分的掌握了這項要領。若以一純粹是遊戲主機的市場來看，稱之爲次世代遊戲主機的新產品，可說是完全沒有市場賣點的一項商品。因爲它的市場範圍侷限於一些經濟上較爲充裕的族羣。

問　3DO的玩家們，會不會加入『次世代的遊戲主機』的領域之內呢？

答　首先我們先將其定義爲『娛樂設施』。在一般家中常見的電子娛樂設備有錄放影機、收錄音機&電玩遊戲等等。在有這麼多樣化的設備選擇之下，成本和硬體性能等問題得符合消費者的確實需求才有辦法生存。

今日的電玩遊戲，在衆人心中存有『兒童玩具』的固定概念。所以我們是不可僅以現有的遊戲玩家做爲市場開發的對像。而必須在生產成本和主機性能的全方位平衡之下，開發出一全新的市場領域，並達成主機硬體普及化的目的。爲了降低生產成本&提昇主機的性能，則必須導入新技術及擴大現有市場規模才有辦法做到。如此一來，將來的發展趨勢在考量現今電玩遊戲文化的前提之下，所謂的娛樂遊戲機就非電玩遊戲莫屬了。因此現階段所必須做的事是要提昇電玩遊戲機的性能。

問　這麼說的話，3DO64位元新主機的開發工作，即是和任天堂64的發行有了共同的認知了嗎？

答　要說遊戲主機有多麼的便宜，但若是性能不佳，勢必不會吸引消費者的青睞。或許某程度的主機品質會相對的有一匹配價格而成爲該商品的賣點也說不定。由於對於某衝擊性價格所能擁

有的主機性能，最敏感者是消費者。故消費者最關心的事是遊戲主機本身可以發揮出多驚人優異性能的問題。

問　事實上會令消費者驚奇的不是主機本身，而會是遊戲軟體。以現今軟體分開發展的3DO公司，是否有可能開發出令人激賞的遊戲作品呢？

答　若是增加了周邊裝置的空間，當然第三軟體製作廠商也會朝降低成本的方向＆提升軟體的製作功力來努力。以現今而言，遊戲軟體的製作理念已比以往活潑了許多。雖然無法確實估計主機的希望普及數量，遊戲軟體製作商是以95年3月的預計主機銷售數來計算其製作成本的。

MDF的構想適合日本與否

問　MDF（MARKETING DEVELOPING FOUND）有個新構想，有關生產成本方面希望由製作廠商多吸收一些，但目前的遊戲軟體廠商，則大都採不予置評的態度是嗎？

答　有關MDF組織，在美國於94年10月下旬起的年內，已決定每款遊戲作品由軟體廠商吸收US$1，95年起則每款遊戲作品由軟體廠商吸收US$3。至於日本方面則尚未表明是否在適用範圍之內。

另外，MDF為了鼓勵硬體廠商能以更便宜的價格出售主機，還和3DO共同製作廣告以達成促銷此系列電玩遊戲的目的。但是，3DO公司並不會因此廣告增加其收入。具體而言，這是集合了3DO公司所認可的軟體壓制廠商所制定出的一個策略。至於壓制而成的產品價格是由遊戲軟體廠商和所被認可的軟體壓制廠商共同來決定，而且3DO公司所無法左右該價格。因此，MDF的考量是選擇較具彈性的成本部份，希望由軟體製作廠商來負擔一些作成成本。

在日本市場內，其實也有類似的行動，有沒有利用MDF收集廣告費用的手法，而是另以異曲同工的方式達成目的。譬如說，松下電器等硬體廠商的助力下，3DO遊戲主機目前已有不錯的銷售實績。當然這也就是日本市場＆商品流通所具有的一種特殊性。

依市場的實際狀況來調整商業行為是必要的事

問　至於MDF組織要求硬體廠商和軟體廠商自負風險的加入該策略連盟，這和當初各企業銷定的電玩事業策略，是否有很大的不同呢？

答　在實際的商業舞台中，我們正在和同系的策略聯盟廠商激烈的競爭。而3D遊戲的硬體廠商，雖然投下了相當龐大的研發經費，但為顧及長遠的市場，勢必要犧牲某些利益。由於以現有的電玩遊戲市場的趨勢，廠商皆有一共識，即是非得降低硬體的售價不可。所以，軟硬體廠商的策略聯盟，若是不能因應市場的變遷而做出適度的策略調整，將很有可能拱手讓出這個炙手可熱的市場。

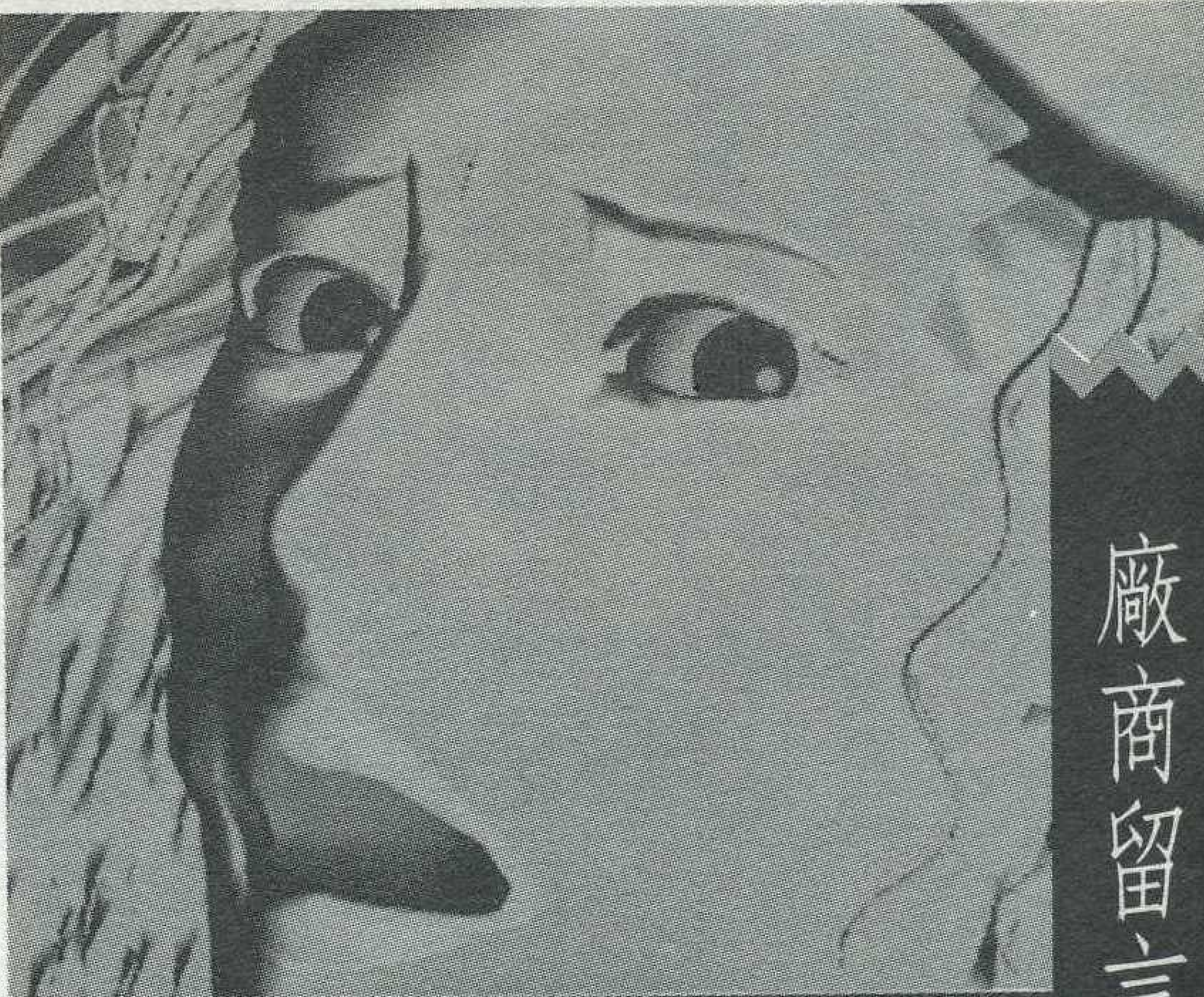
以目前各遊戲產品的售出數量來看，實難以想像何時可達成MDF所急於推廣出的普及數字。但是，硬體廠商為了打一場長遠的商業戰，而組合成一商業團隊。有了這個組織之後，即可為將來的電玩遊戲商業戰訂定因應的戰略。

問　3DO曾經說過，不會以公司品牌發行遊戲軟體。但是，最近在美國市場上已看到有以『3DO工作組』為品牌的遊戲商品，這是否意味著當初所制定的市場戰略已有了變化呢？

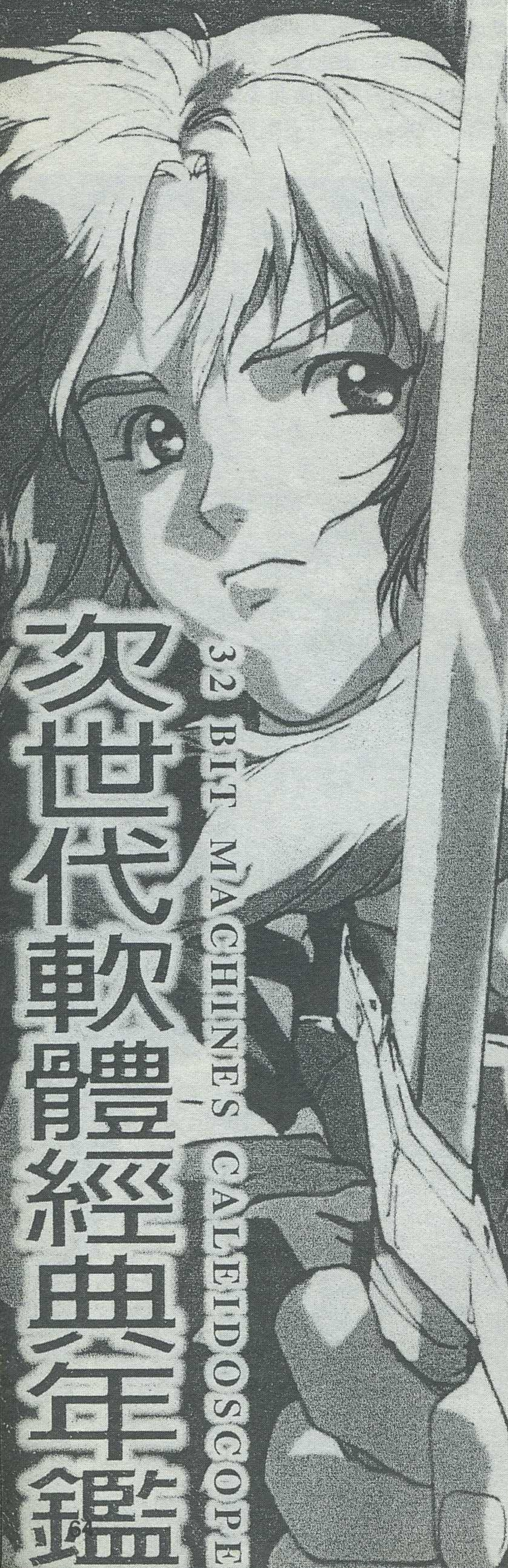
答　在美國，各家遊戲軟體廠商都有自己的商品流通網。因此，以自己公司的品牌製作並發行遊戲作品，實際上含有想積極開拓3DO相關商品市場的意義。當然，這和看到同是3DO硬體廠商的競爭對手們的動向，亦影響了自社策略的改變。3DO若著手以自有品牌開發遊戲軟體的話，帶動其他國家的同業進入美國市場，即可先製作出可蓬勃帶動3DO商機的遊戲軟體。

3DO已在日本成立了『3DO工作組』的子公司。而設立子公司的目的是想將原由3DO母公司或是協力所製作成的遊戲軟體移植至日本。然而，並不打算為母公司開發新的遊戲軟體。理由是在日本的市場裡，除了由硬體廠商做主導而形成自有的流通體系外，也有由硬體廠商主導為其製作以3DO為品牌的電玩遊戲作品之動作已趨於漸漸蓬勃的狀態。

這項商業利益，以軟體廠商所獲得的部分最大。因而，硬體廠商紛紛的借助成立軟體製作部門的舉動，來平衡公司在相關產品上的收益。在最近，原生產3DO主機的韓國廠商金星公司，即已著手的建立了製作遊戲軟體的子公司。







SEGA SATURN	時鐘騎士綜合版 (クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～) SEGA ¥6800	VR快打 (バーチャファイター) SEGA ¥4800	快打旋風ZERO (ストリートファイターZERO) 卡普空 ¥5800
ACT	機動戰士鋼彈 (機動戦士ガンダム) 萬岱 ¥6800	怪獸快打 (バトルモンスターズ) 那克沙特 ¥5800	忍空 (NINKU―忍空―～強氣な奴等の大激突) SEGA ¥5800
旋轉球大戰 (TAMA) 時代華納 ¥5800	傑克龍 (GEX(ゲックス)) BMG VICTOR ¥5800	制服傳說 (～制服傳説～プリティファイターX) 想像者 ¥7980	機器人爭霸戰 (ROBO.PIT) 亞特龍 ¥5800
光速小子 (RAYMAN) UBI SOFT ¥5800	小叮噹 (ドうえもん のび太と復活の星) A撲克 ¥5800	VR快打加强版 (バーチャルファイターリミックス) SEGA ¥3900	魔域幽靈 (ヴァンパイアハンター) 卡普空 ¥6800
時鐘騎士上卷 (クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒險 上巻～) SEGA ¥4800	搖滾喬尼 (ジョニー・バズーカ) SOFT VISION ¥6800	水滸演武 (水滸演武) DATA EAST ¥5800	機器人大競技 (ハイパー3D對戰バトル ゲボッカーズ) 山河社 ¥5800
輝水晶傳說 (輝水晶傳説アスタル) SEGA ¥5800	洛克人X3 (ロックマンX3) 卡普空 ¥5800	眞人版快打旋風 (ストリートファイター リアルバトル オン ファルム) 卡普空 ¥5800	快打旋風電影版 (ストリートファイターII ムービー) X 卡普空 ¥6800
新・忍傳 (新・忍傳) SEGA ¥4800	七龍珠Z～七龍珠傳說 (ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール傳説) 萬岱 ¥5800	戰斧格鬥篇 (ゴールデンアックス ザ デュアル) SEGA ¥4800	水滸演武2 (水滸演武～風雲再起～) X DATA EAST ¥5800
時鐘騎士下卷 (クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒險 下巻～) SEGA ¥4800	慶應遊擊隊 (慶應遊撃隊活劇編) 勝利娛樂 ¥5800	七龍珠眞武鬥傳 (ドラゴンボールZ眞武鬥傳) 萬岱 ¥6800	格鬥天王95 (ザ・キッグ・オブ・モンスターズ'95) X SNK ¥7800
熱血親子 (熱血親子) 技術軟體 ¥5800	必殺 (必殺) 萬岱VIRTUAL ¥5800	特異功能組 (X-MAN) 卡普空 ¥5800	眞人快打II (モータルゴンバットII) 亞克雷姆 ¥5800
爆破超人 (スチームギア マッシユ) 達卡拉 ¥5800	飛天幽夢 (NIGHTS into dreams) SEGA ¥5800	銀河快打 (ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ) SUN SOFT ¥5800	餓狼傳說3 (餓狼傳說3) SNK ¥6800
閃電風暴 (サンダーストーム&ロードブライター) EXECODEVELOP ¥6800	轟炸超人SS (サターンボンバーマン) 哈德森 ¥6800	鬥神傳S (鬥神傳S) SEGA ¥5800	大頭版VR快打 (バーチャルファイターキッズ) SEGA ¥5800
昆蟲歷險 (BUG!ジャンプして、ふんづけさあて、ぺっちゃんこ) SEGA ¥5800	格鬥 ACT	VR快打2 (バーチャルファイター2) SEGA ¥6800	機器人競技場2 (ライズ オブ ザ ロボット2) 亞克雷姆 ¥5800

RPG	**大冒險** (大冒險(セント・エルモスの奇跡)) PIE ¥6800	**信長野望天翔記** (信長の野望 天翔記) 光榮 ¥9800	**格蘭達戰役2** (GOTHAⅡ~天空の騎士~) 光榮 ¥6800	**飛龍戰士** (パンツァードラグーン) X	**異次元戰記** (カオス・コントロール) VIRGIN INC. ¥6800
夢幻仙境 (VIRTUAL HYDLIDE) SEGA ¥5800	**光之繼承者** (THOR~精靈王紀傳~) X SEGA ¥5800	**試管城市2000** (シムシティ2000) SEGA ¥5800	**遊牧民族** (ザ・ホード) BMG VICTOR ¥5800	**宇宙英豪** (ダイダロス) SEGA ¥6800	**太陽系風暴** (クリーチャー・ショック) DATA EAST ¥6800
碧奇魂 (ブルーシード~奇稻田祕録傳) SEGA ¥5800	**王者之師** (FEDA~エンブレム・オブ・ジャスティス~リメイク!) 亞諾曼 ¥6300	**美少女夢工廠2** (プリンセスメーカー2) 微網社 ¥7800	**大戰略SS2** (ワールドアドバンスド大戰略 作戰ファイル) SEGA ¥4800	**極上瘋狂大射擊** (極上パロディウスだ! DELUXE PACK) 柯拿米 ¥5800	**雷電神鷹Ⅱ** (サンダーホークⅡ) X 勝利娛樂 ¥6800
王國傳說 (リグロードサーガ) SEGA ¥5800	**第五號禁區** (Defcon 5) MULTI SOFT ¥5800	**惑星開發史** (ただいま惑星開發中!) 亞特龍 ¥5800	**賽馬大亨2** (ウイニングポスト2) 光榮 ¥9800	**超級空戰** (レイヤーセクション) 泰德 ¥5800	**殺翼鷲獅** (GUNGRIFFON The Eurasian Conflict) GAME ATRS ¥5800
陽光戰士 (シャイニング ウィズダム) SEGA ¥5800	**辟邪除妖Ⅵ & Ⅶ完全版** (ウィザードリィⅥ&Ⅶ~コンプリート~) DATA EAST ¥6800	**結婚** (結婚~Marriage) 小學館 ¥6800	**航空產業'96** (エアーマネジメント'96) 光榮 ¥8800	**空中擊墜王** (ウイングアームズ~華麗なる擊墜王~) SEGA ¥5800	**飛龍戰士Ⅱ** (パンツァードラグーン ツヴァイ) SEGA ¥5800
魔法騎士 (魔法騎士マジックナイト) SEGA ¥4800	**聖劍降魔** (ソード&ソーサリー) 微船社 ¥6800	**超時空爭霸戰** (グオヴァディス) GLAMS ¥6800	**美少女學院SPECIAL** (アフジェリーグ SPECIAL) 光榮 ¥7800	**兵蜂特別版** (出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK) 柯拿米 ¥5800	**沙羅曼蛇 特別版** (グラディクス デラックスパック) 柯拿米 ¥5800
眞女神轉生 (眞女神轉生デビルサマナー) 亞特拉斯 ¥6800	**SLG**	**哥吉拉** (ゴジラ列島震撼) SEGA ¥5800	**信長野望 CG版** (信長の野望 リターンズ) 光榮 ¥5800	**賞金追緝** (オフワールド・インタセプター エクストリーム) BMG VICTOR ¥5800	**超兄貴** (超兄貴~究極無敵銀河最强男の逆襲~) 美塞亞 ¥5800
守護者列傳 (ガーディア ヒーロズ) X SEGA ¥5800	**格蘭達戰役** (GOTHA~イスマイリア戰役~) SEGA ¥6800	**模擬公園** (テーマパーク) EAV ¥5800	**誕生S** (誕生~デビュ-S~) NEC ¥6800	**VR戰警** (バーチャコップ) SEGA ¥7800	**土星戰史** (タイタンウォーズ) BMG VICTOR ¥5800
空想科學世界 (空想科學世界ガリバーボーイ) 哈德森 ¥6800	**三國志Ⅳ** (三國志Ⅳ) 光榮 ¥14800	**魔導倶樂部** (ウィザーズハーモニー) ARC SYSTEM WORKS ¥4900	**純愛手札** (ときめきメモリアルforever with you) 柯拿米 ¥5800	**魔法大戰** (ガンバード) 亞特拉斯 ¥5800	**異族侵略戰** (THE GHEN WAR(ザ ゲン ウォー) VIRGIN INC. ¥5800
綠野奇緣 (リングルリバーストーリー) SEGA ¥5800	**卒業Ⅱ** (卒業Ⅱ ネオ ジェネレーション) 山河社 ¥6800	**J聯盟實戰足球** (Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!) SEGA ¥6800	**熱帶魚世界** (AZUAZONE for SEGA Saturn) 9003 inc. ¥5800	**海底大戰爭** (海底大戰爭) 想像者 ¥6800	**首領蜂** (首領蜂) 亞特拉斯 ¥5800
聖龍戰記 (ドラゴンフォース) SEGA ¥5800	**賽馬大亨EX** (ウイニングポストEX) X 光榮 ¥6800	**提督決斷Ⅱ** (提督の決斷Ⅱ) 光榮 ¥10800	**昇龍三國演議** (昇龍三國演義) 想像者 ¥6800	**太空戰鬥機外傳** (ダライラス外傳) 泰德 ¥5800	**異生物格鬥** (HYPER REVERTHION) 日本技術軟體 ¥5800
三國志英傑傳 (三國志 英傑傳) 光榮 ¥8800	**大戰略SS** (ワールド アドバンスド大戰略~鋼鐵の戰風) SEGA ¥7800	**建築大亨** (The Tower) OPEN BOOK ¥6800	**STG**	**黑色神鷹** (ブラック ファイアー) VIRGIN INC. ¥5800	**緊急出動X** (レボリューションX) 亞克雷姆 ¥5800

音速戰機特別版 (ソニックウイングス スペシャル) X MEDIA QUEST ¥5800	RAMPO (RAMPO) SEGA ¥7800	北斗神拳 (北斗の拳) 帕布雷斯特 ¥5800	第七秘館 (七つの秘館) 光榮 ¥7800	DAYTONA USA (デイトナUSA) SEGA ¥6800	超實感機車賽'95 (ハングオンGP'95) SEGA ¥5800
鋼鐵生化獸 (メタルブラック) X PINK ¥5800	黑暗之蟲 (ダークシード) GAGA COMM. ¥5800	重返大魔域 (リターン・トゥ・ゾーク) 萬岱 ¥5800	3隻眼吸精公主S (3X3EYES~吸精公主~S~) Japan create ¥7300	體感棒球 (完全中繼野球グレイテストナイン) SEGA ¥5800	F-1超級賽車 (F-1 Live Information) SEGA ¥5800
瘋狂計程車 (デススロットル 隔絶都市からの脱出) MEDIA QUEST ¥5800	學校怪談 (學校の怪談) X SEGA ¥5800	天地無用！ (天地無用！魅御理ミックス・リミックス・DX) ARROWNA ¥8500	爆獵一族 (爆れつハンター) 阿瑪克斯 ¥8800	未來賽車 (GRAN CHASER(グランチェーサー) SEGA ¥5800	高速之王 (峠KING THE SPIRITS) 亞特拉斯 ¥5800
暗夜追緝S (ナイトスライカーS) PINK ¥5800	俏姑娘 (ゆみみっくすREMIX) GAME ART ¥5800	地球末路 (サイベリア) EAV ¥5800	野野村醫院 (野野村病院の人) X ELF ¥6800	立體排球 (バーチャルバレーボール) 想像者 ¥7800	野茂英雄棒球 (野茂英雄ワールドシリーズベースボール) SEGA ¥5800
太空哈利 (SEGA AGES/スペースハリアー) X SEGA ¥3800	D之食卓 (Dの食卓) 亞克雷姆 ¥8800	奪命追緝 (デスマスク(DEATH MASK) 萬岱 ¥8800	偷窺照相狂 (犯行寫眞～縛られた少女たちの見たものは？～) 想像者 ¥6800	實況野球'95開幕版 (實況パワフルプロ野球'95開幕版) 柯拿米 ¥5800	燃燒野球'95 (燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER) 傑力可 ¥5800
疾風魔法大作戰 (疾風魔法大作戰) GAGA ¥5800	校園鬼話 (學校のコワイうわさ花子さんがきた!!) 卡普空 ¥4980	除魔美少女 (おまかせ！退魔業) X SEGA ¥5800	月花霧幻譚 (月花霧幻譚~TORICO~) X SEGA ¥5800	極速賽車 (RACE DRIVIN') 時代華納 ¥5800	NBA籃球賽 (NEB JAMトーナメントエィション) 亞克雷姆 ¥5800
太空戰鬥機Ⅱ (ダライアスⅡ) 泰德 ¥5800	芝加哥殺人事件 (ブルー シカゴ ブルーズ) X 山河社 ¥7800	長夜漫漫2 (アローン・イン・ザ・ダーク2) EAV ¥5800	時空偵探DD (時空偵探DD~幻のローレライ~) X 亞斯基 ¥6800	灌籃高手 (テレビアニメ スラムダンク) X 萬岱 ¥6800	足球英雄 (ハットトックヒーローS) 泰德 ¥5800
衝刺1945 (StrikerS 1945) 亞特拉斯 ¥5800	惡夢之門 (カスタムゲートⅠ~惡夢の序章~) GAGA COMM ¥5300	新世紀少年戰史 (新世紀エヴァンゲリオン) SEGA ¥5800	SPG	火爆摔角外傳 (ファイプロ外傳 ブレイジングトルネード) 休曼 ¥6800	灣岸賽車 (灣岸デットヒート) 巴克因影視 ¥6800
AVG	美少女格鬥 (メタルファイター MIKU) 勝利娛樂 ¥6800	大魔域 (ZORK Ⅰ) 翔泳社 ¥5800	環美大賽車 (ゲイルレーサー) X SEGA ¥6800	波濤高爾夫3 (マスターズ 遙かるオーガスタ3) X T&E SOFT ¥5800	地獄高爾夫 (ザ・ハイパーゴルフ~デビルズコース~) 大東海 ¥5800
奇幻島 (MYST) X SOFT BANK ¥7800	寶魔獵人 (寶魔ハンターライム Perfect Collection) 亞斯米克 ¥8800	驚魂之旅 Horror Tour(ホラーツアー) O.C.C. ¥5800	勝利足球 (ビクトリーゴール) SEGA ¥6800	拳王之道 (キング オブ ボクシング) 勝利娛樂 ¥5800	VR賽車 (バーチャレーシング セガサターン) 時代華納 ¥5800
香江歷險記 (Wan Chai Connection) SEGA ¥7800	魔眼殺機 (サイコトロン) GAGA COMM. ¥5800	攔截者 (スナッチャー) 柯拿米 ¥5800	海岸高爾夫 (PEBBLE BEACH GOLF LINKS~スタドラーに挑戰~) SEGA ¥6800	勝利足球世界杯編 (セガインターナショナル ビクトリーゴール) SEGA ¥4800	冠軍杯賽車 (セガラリー・チャンピオシップ) SEGA ¥5800
眞說夢見館 (眞說 夢見館) SEGA ¥7800	救世英豪 (シュトラール~秘められ七つの光~) MediaEntertem ¥4800	驚喜豔遇 (きゃんきゃんバニー・プルミエール) KID ¥5800	花式撞球2 (SIDE POCKET2~傳說のハスラー~) DATA EAST ¥6800	VR網球公開賽 (バーチャルオープンテニス) 想像者 ¥7800	松方弘樹釣魚教室 (松方弘樹のワールドフィッシング) MEDIAQUEST ¥5800

決戰黑巴斯 (シーバス・フィッシング) 勝利娛樂 ¥6800	平成方塊 (平成天才バカボン すすめ！バカボンズ) GENERNAL E. ¥4800	宇宙方塊 (くるりんPA) SKYTHINK SYS ¥3980	麻將天竺 (麻將天竺 悟空) EAV ¥5800	永世名人 (永世名人) X 柯拿米 ¥5300	極限麻將R (麻雀ハイパーリアクションR) 薩米工業 ¥6800
FIFA足球'96 (FIFAサッカー'96) X EAV ¥5800	射擊方塊 (Break Thru!) 翔泳社 ¥5800	猜謎拼圖 (ロジックパズルレインボータウン) 休曼 ¥5800	美少女雀士 (アイドル雀士スーチーパイSpecial) 傑力可 ¥6900	魔法雀士 (魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ) 想像者 ¥7800	遊戲達人2 (ゲームの達人2) SUN SOFT ¥8900
格鬥賽車 (ハイオクタン) EAV ¥5800	橫斷美國 (アメリカ横斷ウルトラクトズ) X 勝利娛樂 ¥580	天天大猜謎 (クイズ365) OZ CLUB ¥6800	麻雀巖流島 (麻雀巖流島) X 亞斯基 ¥6800	偶像雀士加强版 (アイドル雀士スーチーパイSPECIAL REMIX) 傑力可 ¥6900	VR賭場 (バーチャルカジノ) DAT JAPAN ¥5800
釣魚甲子園 (フィッシング甲子園) 國王唱片 ¥6800	魔法氣泡2 (ぷよぷよ通2) COMPILE ¥4800	超級挖金 (ロードランナー レジェンドリターン) 帕多拉 ¥5800	柿木將棋 (柿木將棋) 亞斯基 ¥7800	性感麻將 (ときめき麻雀パラダイス～戀のてんぱいビート～) ¥6800	麻將天使 (麻雀天使エンジェルリップス) 日本系統 ¥6800
勝利足球'96 (ビクトリーゴール'96) SEGA ¥5800	未定 (ばくばくアニマル～世界飼育選手權～) SEGA ¥4800	動腦大採購 (BRAIN BATTLE Q(ブレインバトルQ)) CLEF ¥4800	超眞實麻將V (スーパーリアル麻雀PV) 塞塔 ¥8800	遊戲鐵人 (ゲームの鐵人 THE 上海) X SUN SOFT ¥6800	麻雀狂2 (麻雀狂時代Cebu Island'96) 微網社 ¥8800
NFL美式足球'95 (NFLクォーターバッククラブ'96) 亞克雷姆 ¥5800	機智拼圖 (おっちゃんのお繪かきロジック)	脫衣拼圖 (MY Best Friends～st.アンドリュー女學園編)	遊戲達人 (ゲームの達人) SUN SOFT ¥8900	戰略將棋 (戰略將棋) EAV ¥6800	麻雀同級生 特別版 (麻雀同級生Special) EAV ¥6800
世界杯高球賽(暫定) (WORLDCUP GOLF) SOFT VISION ¥5800	對戰方塊 (ぱっぱらぱおーん) ¥4800	金頭腦方塊S (ぐっすんおよよ・S) 亞克雷姆 ¥6800	麻雀海岸物語 (麻雀海岸物語～麻將狂時代セクシーアイドル編～) 微網社 ¥6800	金澤將棋 (金澤將棋) 塞塔 ¥7900	美少女雀士Ⅱ (アイドル雀士スーチーパイⅡ) 傑力可 ¥7800
體感棒球'96 (グレイテストナイン'96) SEGA ¥5800	爆笑吉本劇場 (爆笑!!オール吉本クイズ王決定戰DX) 吉本興業 ¥5800	天使方塊 (エンジェルパラダイスVol.1木優子の戀の予感inHollywood) 薩米工業 ¥5800	美少女麻將 (アイドル麻雀ファイナルロマンス2) ASK講談社 ¥7800	超眞實麻將綜合版 (スーパーリアル麻雀グラフィティ) X 賽塔 ¥8800	遊戲拼盤 (2度あるとはサンドアール) CRI ¥5800
VR運動會 (デカスリート) SEGA ¥5800	櫻桃小丸子方塊 (ちびまる子ちゃんの對戰ぱずるだま) 柯拿米 ¥5800	射擊方塊 (痛快!!スロット・シューテイング) 翔泳社 ¥5000	AI將棋 (AI將棋) SOFT BANK ¥6800	DX人生劇場 (DX人生ゲーム) 達卡拉 ¥5800	格鬥天使 (ラピュラスパニック) 翔泳社 ¥6500
PZG	魔幻世界 (マジカルドロップ) DATA EAST ¥5800	大牌砦 (大牌砦) X ¥5800	球轉界 (球轉界) 技術軟體 ¥5800	職業麻將極S (プロ麻雀 極S) 雅典娜 ¥6800	柏青哥必勝 3 (實戰！パチンコ必勝法!!3) 薩米工業 ¥6800
上海 (上海 萬里の長城) X SUN SOFT ¥6800	趣味方塊 (でるーんでろでろ) 特庫磨 ¥5800	泡泡龍2X (パズルボブル2X) 泰德 ¥5800	實戰麻將 (實戰麻雀) 想像者 ¥6800	麻雀狂美少女篇 (麻雀狂時代コギャル放課後編) X 微網社 ¥8800	兄弟麻將 (兄弟劇場第一卷 麻雀篇) U-MEDIA ¥5800
迷糊方塊 (ポポイッとへべれけ) SUN SOFT ¥6000	超人力霸王方塊 (PDウルトラマンリンク) 萬岱 ¥6800	TAB	將棋祭 (將棋まつり) 塞塔 ¥9200	必殺柏青哥 (必殺パチンココレクション) X SUN SOFT ¥6800	感麻將2 (ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～) 代官山 ¥5800

方塊大猜謎 (SEGA AGES/宿題がタントアール) SEGA ¥4800	X-JAPAN (X-JAPAN) SEGA ¥6800	四柱推命 (四柱推命ピタダラフ) DATAM POLYS ¥5800	名畫大觀 (Cubic Gallery(キュービックギャラリ) WIZARD ¥5800	熱血親子 (熱血親子) TECNO SOFT ¥6950	惡魔方塊 (ブロキッズ) 雅典娜 ¥5800
井出洋介麻將2 (井出洋介名人の新實踐マージャン) 卡普空 ¥4800	結婚前夜 (結婚前夜) 小學館 ¥2000	料理鐵人 (料理の鐵人~キッチタジアムツアー~) 博報堂 ¥5000	柏青嫂攻略 (ビックー撃!パチスロ大攻略) X ASK講談社 ¥5800	能源戰士 (Jumping Flash!) SCE ¥5800	摩天大廈 (ハイパークレイジークライマー) 日本物產 ¥5800
美少女麻將3 (アイドル麻雀ファイナルロマンスR) ASK講談社 ¥8800	占都物語 (「占都物語」その I) CRI ¥5800	淺倉大介 (media ROMancer淺倉大介) FAN HOUSE ¥5800	地球進化史 (ライフスケイプ~生命40億年はるかな旅~) MEDIA QUEST ¥6800	槍神 (ガンナーズヘヴン) SCE ¥5800	傑克龍 (GEX(ゲックス)) BMG VICTOR ¥5800
ETC	VR快打CG特輯~結城晶 (バーチャファイターGGポートレーシリーズ~結城晶) SEGA ¥1280	VR快打CG特輯~影丸篇 (バーチャファイターGGポートレーシリーズ~影丸~) X SEGA ¥1280	彈史台集錦 (ピンボールグラフィティ) 巴克因影視 ¥5800	生化人大戰 (サイバーウォー) 日本椰子 ¥8800	吞食天地Ⅱ (天地を★らうⅡ~赤壁の戰い~) 卡普空 ¥5800
EMIT Vol.1 (EMIT Vol.1時の迷子) 光榮 ¥8800	VR快打CG特輯~陳佩篇 (バーチャファイターGGポートレーシリーズ~パイ) SEGA ¥1280	VR快打CG特輯~傑弗遜 (バーチャファイターGGポートレーシリーズ~ジェフルー) SEGA ¥1280	驚爆遊樂雜誌VOL.2 (GAME WARE VOL.2) GENERNAL E ¥1980	光速小子 (RAYMAN) X UBI SOFT ¥5800	大盜五右衛門外傳 (がんばれゴエモン3 宇宙海賊アコギング) 柯拿米 ¥5800
EMIT Vol.2 (EMIT Vol.2 命がけの旅) 光榮 ¥8800	VR快打CG特輯~伍爾夫 (バーチャファイターGGポートレーシリーズ~ウルフ) SEGA ¥1280	VR攝影棚 (バーチャ フォト スタジム) 亞克雷姆 ¥6800	立體彈珠台 (デジタルピンボールラストグラディエーターズ) KAZe ¥5800	夢幻島歷險記 (ハーミィゴッパーヘッド スクラップパニック) X SCE ¥5800	洛克人X3 (ロックマンX3) X 卡普空 ¥5800
EMIT Vol.3 (EMIT Vol.3 私にさよならを) 光榮 ¥8800	VR快打CG特輯~陳洛篇 (バーチャファイターGGポートレーシリーズ~ラウ) SEGA ¥1280	奇哥足球 (ISTO E ZICO~ジーコの考えるサッカー) MIZUKI ¥5800	午夜玄機 預告篇 (THE NAKING OF NIGHTRUTH) 代官山 ¥2480	閃電風暴 (サンダーストーム&ロードブラスター) 耶庫傑克 ¥6800	能源士戰2 (Jumping Flash2 アロハ男爵大弱りの巻) SCE ¥5800
洗拿傳 (アイルトン セナ パーソナルトーク) X SEGA ¥8800	聖誕快樂 (ファーザー・クリスマス) GAGA. COMM ¥5800	魯邦三世 (ルパン三世THE MASTER FILE) MIZUKI ¥5800	一夕致富 (一發逆轉!ギャンブルキングへの道) X BMG VICTOR ¥5800	救火英雄2 (ザ ファイヤーメン2ピート&ダニー) 休曼 ¥5800	搖滾喬尼 (ジョニー・バズーカ) 日本椰子 ¥5800
野球拳特別版 (THE野球拳スペシャル~今夜は12回戰!) ¥	泳裝美女拼圖 (日灼けの想い出+(姫くり)) 亞諾曼 ¥5800	鐵球 (鐵球) GAGA COMM ¥5800	海美物語 (アクアワールド海美物語) X 增田屋 ¥5800	七水晶物語 (フローティングランナー 7つの水晶の物語) XING Entertain ¥5800	(ブラッドファクトリー) ENTER PLAY ¥5800
天地無用2 (天地無用!魅皇鬼ごくらくCD-ROM) U-MEDIA ¥7800	EMIT完整版 (EMITバリューセット) X 光榮 ¥15800	驚爆遊樂雜誌 (GAME WARE) GENERNAL E ¥1980	**PLAY STATION**	異生物格鬥 (REVERTHION) TECNO SOFT ¥5800	下道水迷宮 (對決るみーず!メルヘンランド) ¥5800
VR快打CG特輯~莎拉篇 (バーチャファイターGGポートレーシリーズ~サラ) SEGA ¥1280	VR快打CG特輯~舜帝篇 (バーチャファイターGGポートレーシリーズ~舜帝~) SEGA ¥1280	艾雷蒙電玩大集合 (アイレムアーケードクラシックス) 阿瑪克斯 ¥5800	**ACT**	忍空 (NINKU~忍空~) 多米 ¥5800	**格鬥ACT**
VR快打CG特輯~傑克篇 (バーチャファイターGGポートレーシリーズ~ジャッキー) SEGA ¥1280	VR快打CG特輯~李奧篇 (バーチャファイターGGポートレーシリーズ~リオン) SEGA ¥1280	眞女神轉生百科全書 (眞・女神轉生デビルサマナー~惡魔全書~) 亞特拉斯 ¥2980	旋轉球大戰 (TAMA) 時代華納 ¥5800	小叮噹 (ドラえもん のび太と復活の星) A撲克 ¥5800	女王爭霸戰 (ツインゴッデス) 寶麗金 ¥7800

鬥神傳
(ハイパーソリッド鬥神傳)
達卡拉 ¥5800

鐵拳
(鐵拳)
拿姆科 ¥5800

悟空傳說
(悟空傳說～MAGIC BEAST WARRIORS)
ARUME ¥5800

七龍珠Z
(ドラゴンボールZ Utimate Battle 22)
萬岱 ¥5800

快打旋風眞人版
(ストリートファイター リアルバトル オン スィルム)
卡普空 ¥5800

金屬格鬥
(ZERO DIVIDE)
ZOOM ¥5800

豪血寺一族2
(豪血寺一族2)
亞特拉斯 ¥5800

魔劍道2
(負けるな！魔劍道2)
DATAM POLYS ¥5800

快打旋風ZERO
(ストリートファイターZERO)
卡普空 ¥5800

鬥神傳2
(鬥神傳2)
達卡拉 ¥5800

快打旋風電影版
(ストリートファイターⅡ ムービー)
卡普空 ¥6800

水滸演武
(水滸演武)
DATA EAST ¥4980

機器人爭霸戰
(ROBO.PIT)
亞特龍 ¥5800

美少女戰士S2
(美少女戰士セーラームーンSupers 眞・主役爭奪戰)
艾基爾 ¥5800

魔域幽靈
(ヴァンパイア～ザ ナイト ウォリアーズ～)
卡普空 ¥5800

鐵拳2
(鐵拳2)
拿姆科 ¥5800

美少女格鬥
(あすか120%BURNING FEST.)
FAMILY SOFT ¥5800

魔獸格鬥
(キリング・ゾーン)
那克沙特 ¥5800

銀河快打
(ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ)
SUN SOFT ¥5800

姬武神傳說
(アドヴァント ヴァリアブル・ジオ)
TGL ¥6800

雙截龍
(ダブルドラゴン)
ABAN PLANT ¥5800

龍王戰神
(スラムドラゴン)
傑力可 ¥5800

格鬥天王'95
(ザ・キング・オブ・ファイターズ'95)
SNK ¥5800

RPG

罪惡剋星
(クライムクラッカーズ)
SCE ¥5800

國王密令
(KING'S FIELD)
Forom Soft Ware ¥6300

宇宙鷲獅VF-9
(SPACE GRIFFON VF-9)
Panther Soft Ware ¥4800

妖精戰士
(アーク ザ ラッド)
SCE ¥5800

國王密令Ⅱ
(KING'S FIELD Ⅱ)
Forom Soft Ware ¥6300

辟邪除妖Ⅶ
(ウィザードリィⅦ(ガーディアの寶珠)
SCE ¥5800

藤丸地獄變
(戰國サイバー 藤丸地獄變)
SCE ¥6000

封魔傳奇
(Beyond the Beyond～遙かなるカナーン)
SCE ¥5800

幻想水滸傳
(幻想水滸傳)
柯拿米 ¥6800

東京迷宮
(東京ダンジョン)
角川書店 ¥6800

審判之塔
(WOLKENKAMATZER-審判の塔-)
亞斯米克 ¥5800

三國志英傑傳
(三國志英傑傳)
光榮 ¥8800

英雄救美
(パチパチサーガ)
TEN研究所 ¥5800

第五號禁區
(DEFCON 5)
MULTI SOFT ¥4800

國王密令Ⅲ
(KING'S FIELD Ⅲ)
Forom Soft Ware ¥6300

魔境冒險記
(ポポロクロイス物語)
SCE ¥5800

SLG

A列車Ⅳ
(A・Ⅳ EVOLUTION)
亞德迪克 ¥7800

太陽帝國
(ファルカタ～アストラン パードマの紋章～)
GUST ¥6800

信長野望霸王傳
(信長の野望 霸王傳)
光榮 ¥6800

三國志Ⅳ
(三國志Ⅳ)
光榮 ¥10800

海底世界
(アクアノートの休日)
亞德迪克 ¥6800

純愛手札
(ときめきメモリアルforever with you)
柯拿米 ¥6800

卒業Ⅱ
(卒業Ⅱ～ネオ ジェネレーション～)
山河社 ¥5800

競馬王Ⅱ加强版
(サラブレッドブリーダーⅡ Plus)
黑庫特 ¥6200

A列車Ⅳ加强版
(A・Ⅳ EVOLUTION GLOBAL)
亞德迪克 ¥6800

戰鬥國家
(戰鬥國家 エア ランド バトル)
SCE ¥5800

外星戰史
(CARNAGE HEART)
亞德迪克 ¥6800

摸擬公園
(テーマパーク)
EAV ¥5800

競馬聯盟
(クラシックロード)
勝利娛樂 ¥5800

魔導俱樂部
(ウィザーズハーモニー)
ARC STSTEM WORKS ¥4900

賽馬大亨EX
(ウイニングポストEX)
光榮 ¥6800

惑星開拓史
(ただいま惑星開拓中)
亞特龍 ¥5800

第4次機器人大戰S
(第四次スーパーロボット大戰S)
帕布雷斯特 ¥6800

地球進化史
(ライフスケープ～生命40億年はらかな旅～)
MEDIA QUEST ¥6800

昇龍三國演義
(昇龍三國演義)
想像者 ¥5800

太閤立志傳Ⅱ
(太閤立志傳Ⅱ)
光榮 ¥7800

偵探特勤組
(メルティランサー)
想像者 ¥5800

賽馬大亨2
(ウイニングポスト2)
光榮 ¥9800

航空產業'96
(エアマネジメント'96)
光榮 ¥8800

大戰略
(大戰略プレイヤーズスピリット)
OZ CLUB ¥7800

美少女學院Special
(アンジェリーク Special)
光榮 ¥7800

信長野望 天翔記
(信長の野望 天翔記)
光榮 ¥9800

眞人版卒業
(卒業R Graduaation Real)
萬岱 ¥5800

政壇風雲
(POTESTAS(ポテスタス))
NEXUS INTERLACTO ¥6800

信長疾風記
(信長疾風記 煌)
BPS ¥6800

模擬戰場
(Pandora Project～THE LOGIC MASTER～)
Team Bughouse ¥5800

德貝至尊
(サラブレッド達の榮冠)
ISLAND CREATION ¥5800

新世界七大文明 (シヴィラゼーション一新・世界七大文明) KSS ￥5800	星際大戰 (スターブレードα) 拿姆科 ￥5800	特勤機動隊 (ホーンドアウル) SCE ￥7800	諾亞風暴 (ノバストーム) 勝利娛樂 ￥6800	迷宮殊死戰 (EXPERT) 日本物產 ￥5800	芝加哥殺人事件 (ブルー シカゴ ブルーズ) 山河社 ￥6800
極密計畫 (矢追純一極密プロジクト UFOを追え) NIHON CLAR ￥5800	機動戰士鋼彈 (機動戦士ガンダム) 萬岱 ￥6800	通天閣 (通天閣) SME ￥5800	越獄逃亡 (ブラッド・ファクトリー) X ENTER PLAY ￥6800	衝刺1945 (Striker 1945) 亞特拉斯 ￥5800	D之食卓 (Dの食卓~コンプリートグラフィックス~) 亞克雷姆 ￥8800
閃亮偶像 (あいどるプロモーション~すずさやみ內) 亞琉美 ￥5800	空戰奇兵 (エースコンバット) 拿姆科 ￥5800	超兄貴 (超兄貴 究極無敵銀河最强男) 美賽亞 ￥5800	沙羅曼蛇 特別版 (グラディウス デラックスパック) 柯拿米 ￥5800	音速衝擊 (ショックウエーブ アサルト) EAV ￥5800	戰鬥機甲2 (キリーク ザ ブラッド2) SEM ￥5800
游牧民族 (メールプラーナ) UST ￥5800	暗夜追緝 (ナイトストライカー) PICK ￥6400	毀天滅地 (アジャイル ウォーリア) VIRGIN INC ￥5800	機動戰士鋼彈2 (機動戦士ガンダム Ver 2.0) 萬岱 ￥6800	AVG	土器王紀 (土器王紀) 帕布雷斯特 ￥5800
戀愛天使 (エンジェルグラフィティ あなたへのプロフィール) 日本椰子 ￥6800	直入禁區 (PHILOSOMA~フィロソマ) SCE ￥5800	魔鬼雄鷹 (SIDEWINDER(サイドワインダー) 亞斯米克 ￥5800	毀滅戰士 (DOOM) X SOFT BANK ￥5800	寶魔獵人VOL.1 (寶魔ハンターライムSpecial Collection Vol.1) X 亞斯米克 ￥5800	妖魔獵人 (メタモルパニック DOKIDOKI 妖魔バスターズ) FAMILY SOFT ￥5800
環保鬥士 (NEO PLANET) MAP JAPAN ￥6800	異次元戰記 (ZEIT GEIST~ツァイトガイスト) 泰德 ￥6800	飛鷹悍將 (シュタールフェーダ~鐵甲飛空團~) SANDS ￥5800	星艦保衛戰 (ギャラクシアン3) 拿姆科 ￥5800	戰鬥機甲 (キリーク ザ ブラッド) SEM ￥5800	黑暗魔女 (エコエコアザラク) 寶麗金 ￥5800
格蘭達戰役Ⅱ (GOTHA Ⅱ 天空的騎士) 光榮 ￥6800	金屬戰記 (メタルジャケット) SOLAN ￥5800	力霸王小密蜂 (PDウルトラマンインベーダー) 萬岱 ￥4800	雷電神鷹Ⅱ (サンダーホークⅡ) 勝利娛樂 ￥6800	奇幻島 (MYCT) SOFT BANK ￥7800	厄 (厄~友情談疑) X Idea Factroy ￥5800
海底世界加强版 (アクアノートの休日) X 亞德迪克 ￥5800	地球保衛戰 (エグゼクター) ARC SYSTEM WORKS ￥5800	鐵甲機兵 (VEHICLE CAVALIER(ヴィークル・キャヴァリアー)) VAMCARD ￥5800	碧血雄鷹 (Extreme Power) PROFILE ￥5800	3隻眼 (3X3EYES~吸精公主~) XING Tntertem ￥7300	警察故事 (ポリスノーツ) 柯拿米 ￥6800
STG	兵蜂特別版 (出たなツインビー！DELUXE PACK) 柯拿米 ￥5800	奪命飛車 (DESTRUCTION DERBY(デストラクション・ダービー)) SCE ￥5800	SD鋼彈小蜜蜂 (SDガンダムギャラクシアン) 萬岱 ￥4800	校園鬼話 (學校のコワイうわさ花子さんがきた!!) 卡普空 ￥4980	獸族十二神徒傳說 (アルナムの牙~獸族十二神徒傳說) 萊特小組 ￥3980
極上瘋狂大射擊 (極上パロディウスだ！DELUXE PACK) 柯拿米 ￥5800	星際大追擊 (トータルエクリプス ターボ) BMG VICTOR ￥5800	冥王星戰史 (DESCENT(ディセント)) SOFT BANK ￥6400	童話兄妹 (キュイーン) MEDIA Entertem ￥5800	寶魔獵人VOL.2 (寶魔ハンターライムSpecial Collection Vol.2) 亞斯米克 ￥4900	奪命追緝 (デスマスク(DEATE MASK)) 萬岱 ￥8800
雷電 (雷電プロジェクト) SEIBU ￥6800	海底大戰爭 (海底大戰爭~IN THE HUNT~) XING Entertain ￥5800	僵屍剋星 (ハードロック・キャブ(HARD ROCK CAB)) X 亞斯米克 ￥5800	魔鬼特戰隊 (エイリアンイロジー) 亞克雷姆 ￥5800	黑暗之蠱 (ダークシード) GAGA COMM ￥5800	地球末路 (サイベリア) ENTER PLAY ￥5800
坦克大戰 (サイバースレッド) 拿姆科 ￥5800	魔法大戰 (ガンバード) 彩京 ￥5800	緊急出動力 (レボリューションX) 亞克雷姆 ￥5800	空牙2001 (WOLF FANG) XING Entertem ￥5800	暗夜驚魂 (NIGHTHEAD~ザ ラビリンス~) 富士電視 ￥5800	攔截者 (スナッチャー) 柯拿米 ￥5800

名稱	原名	廠商	價格
歡樂屋歷險記	(うえるかむはうす)	GUST	¥5800
恐怖校園	(トライライトシンドローム探索編)	休曼	¥5800
老公公講古	(CG昔話じいさん2度びっくり!!)	Idea Factory	¥5800
大魔域	(ZORK I)	翔泳社	¥5800
惡靈古堡	(BIOHAZARD～バイオハザード～)	卡普空	¥5800
時空少女	(タイムギャル&忍者ハヤテ)	EXECODEM ELOP	¥6800
雨月奇譚	(雨月奇譚)	東京書籍	¥5800
光碟冒險	(ディスクワールド)	Media Entertain	¥5800
玩偶奇遇	(リトルビッグアドベンチャー)	EAV	¥5800
時空偵探DD	(時空偵探DD～幻のローレライ～)	亞斯基	¥6800
恐怖校園2	(トライライトシンドローム究明編)	休曼	¥5800
刻命館	(刻命館)	特庫磨	¥5800

SPG

名稱	原名	廠商	價格
實感賽車	(リッジレーサー)	拿姆科	¥5800
趣味賽車	(モータートゥーン グランプリ)	SCE	¥5400
實況野球'95	(實況パワフルプロ野球'95)	柯拿米	¥5800
卡通賽車	(ゴスミックレース)	NEO REX	¥6800
實況野球'95 開幕版	(實況パワフルプロ野球'95 開幕版)	柯拿米	¥5800
J聯盟實況足球	(Jリーグ 実況ウイニングイレブン)	柯拿米	¥5800
GROUND STROKE	(GROUND STROKE)	SPS	¥5800
拳王爭霸戰	(BOXER'S ROAD)	NEW	¥5800
勝利網球	(V-TENNIS)	東京書籍	¥5800
J聯盟足球EX	(JリーグサッカープライムゴールEX)	拿姆科	¥5800
盟主保齡球	(キングオブボウリング)	日本椰子	¥5800
鬥魂烈傳	(新日本プロレスリング鬥魂烈傳)	多米	¥5800
超級立體足球	(HYPERフォーメーションサッカー)	休曼	¥5800
賞金追緝	(オワワールド・インターセプターエクストリーム)	BMG VICTOR	¥5800
足球王	(STRIKER～ワールドカッププレミアムステージ)	日本椰子	¥5800
燃燒野球'95	(燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER)	傑力可	¥5800
高爾夫精華	(パーフェクト ゴルフ)	賽塔	¥7900
實感賽車加强版	(リッジレーサー レボリューション)	拿姆科	¥5800
NBA灌籃秀	(NBA POWER DUNKERS)	柯拿米	¥5800
格鬥賽車	(ハイオクタン)	EAV	¥5800
松方弘樹釣魚教室	(松方弘樹のワールドフィッシング)	BPS	¥5800
NBA職籃賽	(NBA JAM トーナメントエディション)	亞克雷姆	¥5800
美國女子摔角	(レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム)	亞克雷姆	¥5800
實況摔角	(チャンピオンレスラー 實況ライブ)	泰德	¥5800
美國巡迴賽'96	(PGAツアーゴルフ'96)	EAV	¥6800
日本跑車大賽	(全日本GT選手權 改)	金子研究所	¥5800
世界杯高球賽	(ワールドカップゴルフ～INハイアットドラドビーチ～)	日本椰子	¥5800
實況足球	(ワールドサッカー～ウイニングイレブン)	柯拿米	¥4800
火爆摔角'96	(ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96)	休曼	¥5800
瘋狂機車賽	(ロードラッシュ)	EAV	¥5800
奪命飛車	(デストラクションダービー)	SCE	¥5800
磁浮飛車	(Wipeout(ワイプアウト))	SCE	¥6800
可愛賽車	(チョコQ)	達卡拉	¥5800
雙打網球	(ハイパーファイナルマッチテニス)	休曼	¥5800
趣眞足球	(アクチャょサツカー)	那克沙特	¥5800
趣味賽車2	(モータートゥーン号ランプリ 2)	SCE	¥5800
公路飛車	(デッドヒートロード)	日本物産	¥5800
立體職棒	(プレイスタジアム)	帕布雷斯特	¥5800
世紀房車賽	(オーバードライビンDX)	EAV	¥5800
天使之翼J	(キャプテン翼J ALL JAPAN NEW GENERATIONS)	萬岱	¥6800
VRJ聯盟'96	(Jリーグ バーチャルスタジアム'96)	EAV	¥5800
海岸飆車族	(Race Drivin's GO!GO!)	時代華納	¥5800
街頭格鬥賽車	(ESPN Extreme Games)	SCE	¥5800
首都高賽車	(ドリフトキング 土屋圭市&板東正明 首都高バトル)	BPS	¥5800
砲彈飛車	(サーキットビート)	PRISM	¥5800
勝利排球	(V.SPIKE)	想像者	¥5800
決戰黑巴斯	(シーバス・フィッシング)	勝利娛樂	¥6800
亞城奧運	(ハイパーオリンピック イン アトランタ)	柯拿米	¥5800
火熱NBA'96	(NBA LIVE'95)	EAV	¥5800
榮光高爾夫	(VIRTUAL GOLF SIMULATION□榮光のフェアウェイ)	柯拿米	¥5800
擬眞NBA'96	(TOTAL NBA'96)	SCE	¥5800
新波濤高爾夫	(MASTERS新・遙かなるオーガスタ)	SOFT BANK	¥5800
明星職棒EX	(ワールドスタジアムEX)	拿姆科	¥5800
擬眞足球	(アクチャーサッカー)	那克沙特	¥5800
高爾夫公開賽	(The OpenGolf)	帕布雷斯特	¥5800

PZG

名稱	原名	廠商	價格
兵蜂方塊	(ツインビー對戰ぱずるだま)	柯拿米	¥5800
立體俄羅斯	(ジオキューブ)	技術硬體	¥5800
拚圖世界	(ジグゾーワールド)	日本一SOFT	¥5800

上海 (上海 萬里の長城) SCE ¥4800	快樂拼圖 (グリルロジック) 翔泳社 ¥2900	炸彈方塊 (アンスタック) SYSTEM CREATE ¥4800	柏靑哥夫君 (パチ夫くん～パチンコランド大冒險～) 日本椰子 ¥6800	AI將棋 (AI將棋) SOFT BANK ¥6800	魔幻神戒 (リング オブ サイアス) 雅典娜 ¥6800
異形方塊 (宇宙世界フロポン君P!) 亞斯米克 ¥5800	帕多拉 ¥5800	射擊方塊 (痛快!!スロット・シューティング) 翔泳社 ¥5000	金澤將棋'95 (金澤將棋'95) 賽塔 ¥7900	女流將棋 (將棋 女流名人位戰) 賽塔 ¥8500	戀戀物語 (戀戀物語) 阿瑪克斯 ¥6800
金頭腦方塊 (ぐっすんおよよ) XING Enter ¥6800	立體百戰小旅鼠 (3D Lemmings(レミングス)) SCE ¥5800	新宇宙方塊 (新型くるりんPA!) SKY THINK SYS. ¥4800	雀莊 (エンターテイメント雀荘That's Pon) 翔泳社 ¥5800	黑白棋Ⅱ (オセロワールドⅡ～夢と未知への挑戰～) Tsukuda Original ¥5800	安藤麻將 ((麻雀戰法)安藤滿の亞空間殺法) J WING ¥6800
奇幻世界 (MISSLAND) ALTRON ¥5800	對戰方塊 (進め!對戰ぱずるだま) 柯拿米 ¥4800	時鐘塔 (クロックワークス) 德間書店 ¥5800	女子高校名人戰 (ニチブツマージャン女子高校名人戰) 日本物產 ¥6800	祇園花 (祇園花) 日本物產 ¥5800	極大道棋 (極大道棋) 每日通信 ¥5800
迷糊蛋方塊 (へべれけステーションポポイッと) SUN SOFT ¥5800	猜謎拼圖 (ロジックパズルレインボータウン) 休曼 ¥5800	TAB	遊戲達人 (ゲームの達人) SUN SOFT ¥8900	拿姆科麻將 (ナムコマージャン スパローガーデン) 拿姆科 ¥5800	鐵球 (鐵球～TRUE PINBALL) GAGA COMM ¥5800
宇宙方塊 (くるりんPA!) SKY THINK SYS. ¥3980	俄羅斯方塊X (TETRIS X)	麻神 (麻將スラーション～麻神～) SUN SOFT ¥6000	柏靑嫂必勝法 (ユニバーサルバーチャパチスロ～必勝攻略法) MAP JAPAN ¥6800	鬥牌傳 (鬥牌傳アカギ) 微網社 ¥4980	井出洋介麻將2 (井出洋介名人の新實踐マージャン) 卡普空 ¥4800
動畫拼圖 (動畫でパズルだ!ププクプー) AGNEDA ¥5800	泡泡龍2 (パズルボブル2) 泰德 ¥5800	麻將悟空天竺 (麻將悟空 天竺) EAV ¥5800	麻雀巖流島 (麻雀巖流島) 亞斯基 ¥6800	四神將棋 (古典話基集 四神の卷) 巴普 ¥5800	徹萬SPECIAL (徹萬スペシャル) 那克沙特 ¥4800
機智拼圖 (おーちゃんの繪さかきロジック) SUN SOFT ¥4980	推理方塊 (NuPa～ぬうぱ～) 多米 ¥4800	喜國雅彥柏靑嫂 (喜國雅彥印 笑う婦警さんパチスロハンター) FORUM ¥6800	永世名人 (永世名人) 柯拿米 ¥5300	橫斷美國 (アメリカ橫斷ウルトラクイズ) 勝利娛樂 ¥5800	柏靑哥劇場 (FEVERダウンダウン劇場) TEN研究所 ¥5800
奇幻世界 (ミラクルワールド) WIZARD ¥5800	戰球王 (あざせ戰球王) SEIBU ¥5800	柿木將棋 (柿木將棋) 亞斯基 ¥7800	對局將棋 極 (對局將棋「極」) LOG ¥6800	摸擬小鋼珠 (SANKYOパチンコ實機シミュレーション) TEN研究所 ¥6800	ETC
射擊方塊 (Break Thru!) 翔泳社 ¥5300	三角方塊 (バディムス) SOFT BANK ¥5800	偶像雀士 (アイドル雀士スーチーパイLimited) 傑力可 ¥6900	遊戲鐵人 (ゲームの鐵人THE上海) SUN SOFT ¥6800	宇宙豪商傳 (宇宙豪商傳 爆烈商人) 亞士迪 ¥5800	競馬最勝法則'95 (競馬最勝の法則'95) COPYA SYSTEM ¥6800
趣味方塊 (でろーんデロデロ) 特庫磨 ¥5800	瘋狂方塊 (ブロックくずし デデンの逆襲) ISLAND CREATION ¥5800	球轉界 (球轉界) 技術軟體 ¥6950	井出洋介麻將 (井出洋介の麻雀家族) 賽塔 ¥6500	雅典娜家庭盤 (アテナの家庭盤～ファミリーゲームズ) 雅典娜 ¥5800	EMIT (EMITバリューセット) 光榮 ¥15800
魔幻世界 (マジカルドロップ) DATA EAST ¥5800	昆蟲拼圖 (蟲の居所) GEN SOFT ¥5800	挑戰柏靑哥 (ヴィクトリーゾーン) SCE ¥5800	戰略將棋 (戰略將棋) 勝利娛樂 ¥6800	DX人生劇場 (DX人生ゲーム) 達卡拉 ¥5800	驅魔太郎 (The鬼退治を目指す!二代目桃太郎) 日本一 SOFT WARE ¥5800



聽覺

⑥　在視覺情報的連結下，人們可以感受到畫面帶來的訊息。由於聲音比視覺更可以表達人類的感情，所以利用聲音來感受遊戲將可增强人類感情的起伏，雖然沒有親眼看到，很難去判斷其好壞，但任一種效果音都會影響遊戲的品質。

⑦　所謂電玩媒體的特性，在於評價時必須以一種異於一般評價影像媒體的標準來評論，由於操作者會依其操作時的感受而產生感情，因此這與一般單用眼睛來看的電影及電視有很大的差別。然而，由於每個人對這「差別」的感受有所不同，所以每個人看遊戲的角度也會有相當大的差異，這是我們不得不注意的。

不論任何一種遊戲，只要在前面的5分鐘完全認眞去體驗，則便可感受到這款遊戲品質的等級，這種說法並不誇張。對於遊戲，很少人堅持必須如電影、書一般的從頭看到最後才能下評斷，這也是因遊戲本身可經由某些極細微的部份來進行分析，利用這些我們便可看到其全體。

「由於一款攻略遊戲最少需10個小時，因此能否利用最初的數分鐘來判斷？有些遊戲到後半將會十分的精彩。」

「以看到第一眼的印象來評價，遊戲所帶來的娛樂本質只能以無法形容的表達方式來評價。」

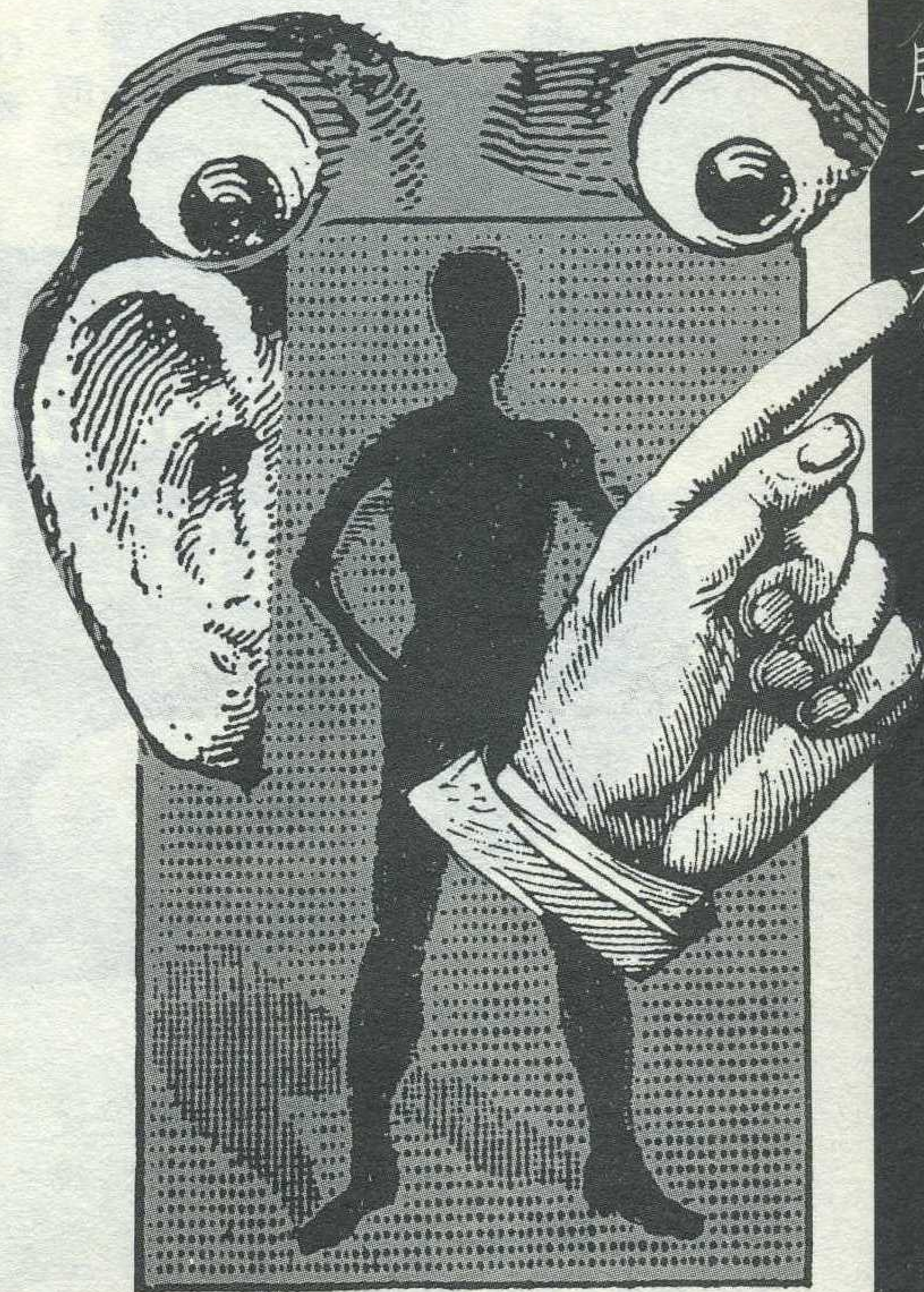
「對於喜歡的遊戲好壞，當然可以評斷，但對於不擅長的遊戲也可以簡單的區分好壞嗎？」

以上的3種，就是我們對遊戲的基本評價方式，電玩遊戲是利用3種感覺的形態來玩，畫面則是利用視覺來傳達相關的情報。這雖然是電玩的核心，但這卻也不能代表全部。視覺情報是經由玩家的感應所傳達，所以不論其畫面多麼的美，如果體驗的人不能順利的感應到這種訊息，則遊戲本身的魅力便會減半。

視覺

⑧　在我們插入軟體，打開電源後，我們大多可看到展示畫面呈現在眼前，在動作遊戲上將可看到其中的部份場面，而在SLG及RPG中將可看到有關故事及文字的畫面，這些展示畫面有各種不同的形態，這些大部份專爲店頭的展示所設計，因此這些展示畫面也多半扮演著玩家們用來判斷遊戲好壞的標準。它們扮演著相當重要的角色。

雖由展示畫面中我們可以感受到遊戲的部份品質，但這並不能代表一款作品的好玩與否及其眞正品質水準。



⑦　我們要看玩家們能在無壓力的狀況下感應到，不論是操縱器的按鈕反應速度、操作角色移動情形，或是操縱器本身的形狀、按鈕的深淺等硬體面，都屬於這個感應的範疇之內。尤其，如果玩家們能在「沒有壓力下感應到教學所傳達的訊息」時，這就是各種訊息能否成功傳達的重要關鍵。

視覺的感應

④　在圖片中所展示的爲已發售的3款作品。最上面的爲「超級大金剛」（任天堂／SFC），「灣仔」（SEGA／SATURN）「極上瘋狂大射擊」（KONAMI／PLAY STATION）。超級大金剛是一款利用CG所製作的動作遊戲，角色在移動時動畫的展現相當驚人。其畫面的組成屬於傳統ACT遊戲的顯示方式，因此對玩家們來說，並不會帶給玩家們任何的不安。另外由大型電玩所移植的「極上瘋狂大射擊」，其實也與它相同。

「灣仔」是以實寫的拍攝所構成的遊戲，其新式的表現手法刺激了玩家購買的慾望，然而，在畫面構成及指令輸入系統上，並沒有什麼新創意，它只將畫面改良而已，其它並沒有什麼改變。由於寫實的拍攝手法並不代表一種新的遊戲系統，所以如果不在演出上有下功夫的話，則這將只是一款普通的軟體而已。

聽覺的感應

⑥　包含BGM，效果音的聲音系統在以視覺爲中心的遊戲上對不同的玩家並不會產生太大的差異，因此在這方面我們不須多做說明。然而，如果聲音出現的太快，無法與畫面的動作互相配合，會令玩家們感到不協調而厭煩。

另外有關聲音的新一代嘗試，如瓊安軟體所製作的聲音小說系列中的最新作「恐怖驚魂夜」，在家用電玩軟體中可算是一款很安靜的遊戲，對於它視覺與聽覺平衡性的判斷上，因以前沒有出現過類似的遊戲，所以我們在評斷時必須以有別於一般遊戲的視覺聽覺評衡的新標準來評估。



スーパードンキーコング　©任天堂

ワンチャイコネクション

極上パロディウスだ！　©コナミ

遊戲的基本構成
觸質≒操作感覺

視覺　觸覺

⑨　影像媒體的基本建立於視覺及聽覺上。看到的同時也感受到聲音，這時我們便可清楚的感受到電影的輪廓。這是對於電影及錄影帶的評論方式。

對電玩遊戲而言，除視覺及聽覺之外，爲了能夠與遊戲本身建立一座溝通的橋樑，因此介面是必須的。這也是爲何經由操縱器所帶給我們的觸 覺在評斷上扮演著相當重要的角色之原因。這裏的觸覺並不似其表面文字所代表的意思一般，它代表著「自己操控的角色其動作」的意思，換句話說，這觸覺也可稱之爲操控感覺，因此在操控上若令人覺得不順，則它也只能被列入二流的作品而已，想想如果不能平順的體會到遊戲所傳達的意念，那我們又能感受到什麼魅力呢！因此，我們應可在5分鐘之內便了解到操控感覺，與對畫面的印象比起來，我們感官所能感受到其遊戲帶給我們的迫力。

例如在RPG的GAME中，如果我們按一次方向鈕可使角色移動一個角色的距離。當按2次時若只能移動一個角色的距離，那與前面的狀況比起來，後者在行進時是否就變得寸步難行呢？以相同的角度來看，ACT遊戲應該也是如此。如果在「超級瑪俐兄弟」，瑪俐歐跳起後於落地時並非連續的動作，只是穩穩的站住，那玩家們眞的能完全的將其注意力轉移到其落腳地的安全性嗎？在SLG遊戲中，游標的移動也相同，在AVG遊戲中指令在輸入時，也扮演著相同重要的角色。

如果眞的想要了解遊戲，則必須要親身的玩一下才能確定，利用自己的手，自己的感覺來判斷其好壞，除此之外，其它沒有任何方法可以幫助我們了解遊戲的本質。

操作感覺的感應

⑦　右邊的爲「超級瑪俐歐」（任天堂／SFC）。這是一款SFC主機在發售時上市的軟體，在當時它令人感受到新意十足，這不但拜其系統及畫面品質之賜，這也必須依賴其操控性及玩家能平順的感受到瑪俐歐所傳達的意念之賜。它之所以會受到這麼大的歡迎，也是因爲玩家們能感受到與瑪俐歐之間的互動關係。

模擬遊戲也是相當重視操作感的一種遊戲，玩家們必須正確的將游標移動到指定的場所，輸入數值，下達指令，如果有了良好的操控性則便可大大降低了玩家彼在下指令時的負擔。尤其在即時時間制的模擬遊戲中，操控性本身更形重要。圖片的「試管螞蟻」（想像者／SFC）在下達指令時游標的移動速度很快，而且在指令及畫面內情報的顯示也容易理解，然而它卻淪爲一款不易操控的軟體。這是由於其模擬螞蟻生態的系統並沒有設計出完美的人性化操作環境。

3位一體的狂熱

病名：3D症候羣
主訴：

希望全部的軟體都以3D爲主來製作。如果角色不以3D多角形來顯示便不甘心，主症狀：

在PLAY STATION發售前，SONY在各小賣店中散發其宣傳錄影帶，其內容收藏著各種在PS發售前的軟體介紹，其中，收錄著多達30款的作品。在這裡面共提到「3D」11次，「多邊形」10次，很明顯的，它所要傳達的便是其3D多邊形的處理能力及意識。

實際上，PS成功的强化了其爲「能夠充分使用3D的硬體」的印象。尤其以「鬥神傳」及「實感賽車」爲例，這些都是以3D來優先演出，因此在遊戲的本身也犧牲了若干的部份，另外，在「罪惡剋星」中，這也是一款以3D射擊爲訴求的GAME，不論敵人或舞台的構成都以3D來表現，只有自己的角色以2D顯示，因此持有「整合感上的平衡性並不佳」之意念的玩家也不少。



スーパーマリオワールド　©任天堂

三位一體的技術

⑦　視覺、聽覺、操控感覺，此三者爲遊戲構成的要素。其中，我們絕對不能忽視的便是操控感覺這個部份。然而，即使我們認同這種說法，仍然會被視覺所迷惑，一般來說，對視覺的重視往往會超過聽覺及操控感覺。雖然這並不能完全的將遊戲本質正確的表現出來，但有些遊戲光靠其畫面便能忍受其品質，這也是遊戲畫面製作者了解其重要性所致。

以前某些遊戲可能由一個人來完成，然而現在的遊戲多由數人組成的小組來共同作業。在畫面、程式、音樂、系統、介面，及劇本都各自有專門負責的人。而且每個部份可能必須由數名成員來共同完成，這時總編的任務便是將這些部份組合，遊戲的編導及遊戲構成的控制製作也是整體開發環境所不能欠缺的部份。

這時所產生的問題便是有關畫面的意念。畫面能否成功傳達意念將決定於開發最前線的畫面製作負責人是否傾其全力，這也意味著編導及製作的能力是否勝任。能否利用有能力的人來負責畫面的製作也將扮演著極重要的角色，即使有了極佳的系統及操控，這也無法決定遊戲的好壞。畫面的製作水準也是遊戲製作的重要基礎，不論操控感多麼流暢，如果沒有適合的人才投入畫面的製作也是不行的。有時即使畫面不多但卻很精致，這種遊戲就會得到極大的廻響。不要忘了玩家們的購買判斷基準大多是建立在雜誌與電視媒體的資訊上。



SS：PS：N64 !??!

三國群雄齊聚一堂

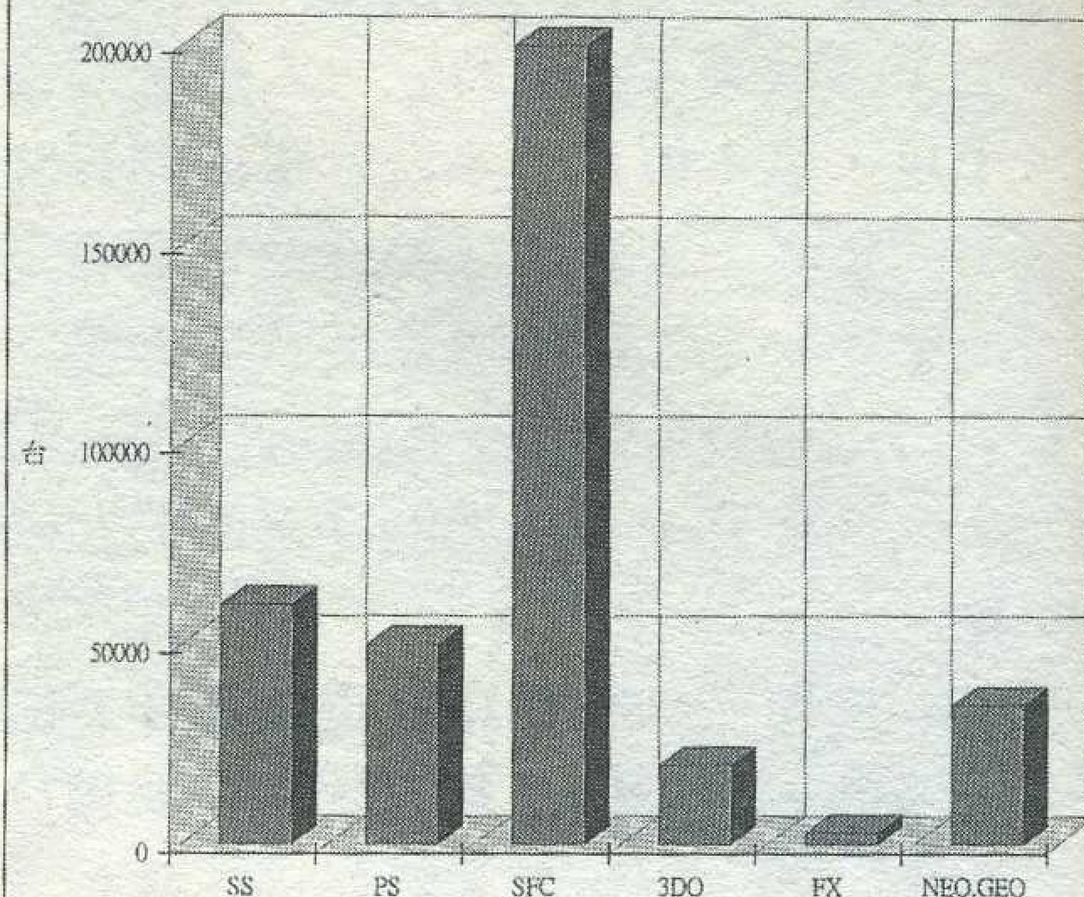
唯一專題企劃

HARD LOVE STORES

主機愛情故事

在任天堂64發售以後，似乎許多消費者又再度陷入主機多角戀愛的情節之中，當然囉，對於一些多金的電玩族而言，最好的解決方式就是採取電玩多妻制，把這些主機通通供在家裡面，左擁右抱好不過癮，但對一些預算有限的玩家們，就比較擔心購買的主機未來是否具有市場潛力、主機性能是否跟得上潮流、後續軟體支援是不是夠多夠強.....這些困擾可說是目前許多電玩族最渴望了解的。因此在這本特輯中我們也蒐集了有關目前市面中當紅主機的相關三圍資料，讓您在閱讀前面較為硬性的機能介紹之餘，也有稍微輕鬆的一些數據資料可供參考查詢，希望各位不妨以愉快的心情和爆報龍一起來探討一番。

註：　本篇報導中所提及之主機軟、硬體售價係以1996年八月中旬之市調結果平均估算，僅供讀者參考之用，如與實際市價有所差異，請以市面售價為準。　本篇報導係為編輯部所蒐集之市場資訊與編輯個人主客觀之評論，絕無刻意吹捧或褒貶某一主機之嫌疑，僅做為玩家閱讀參考之用。



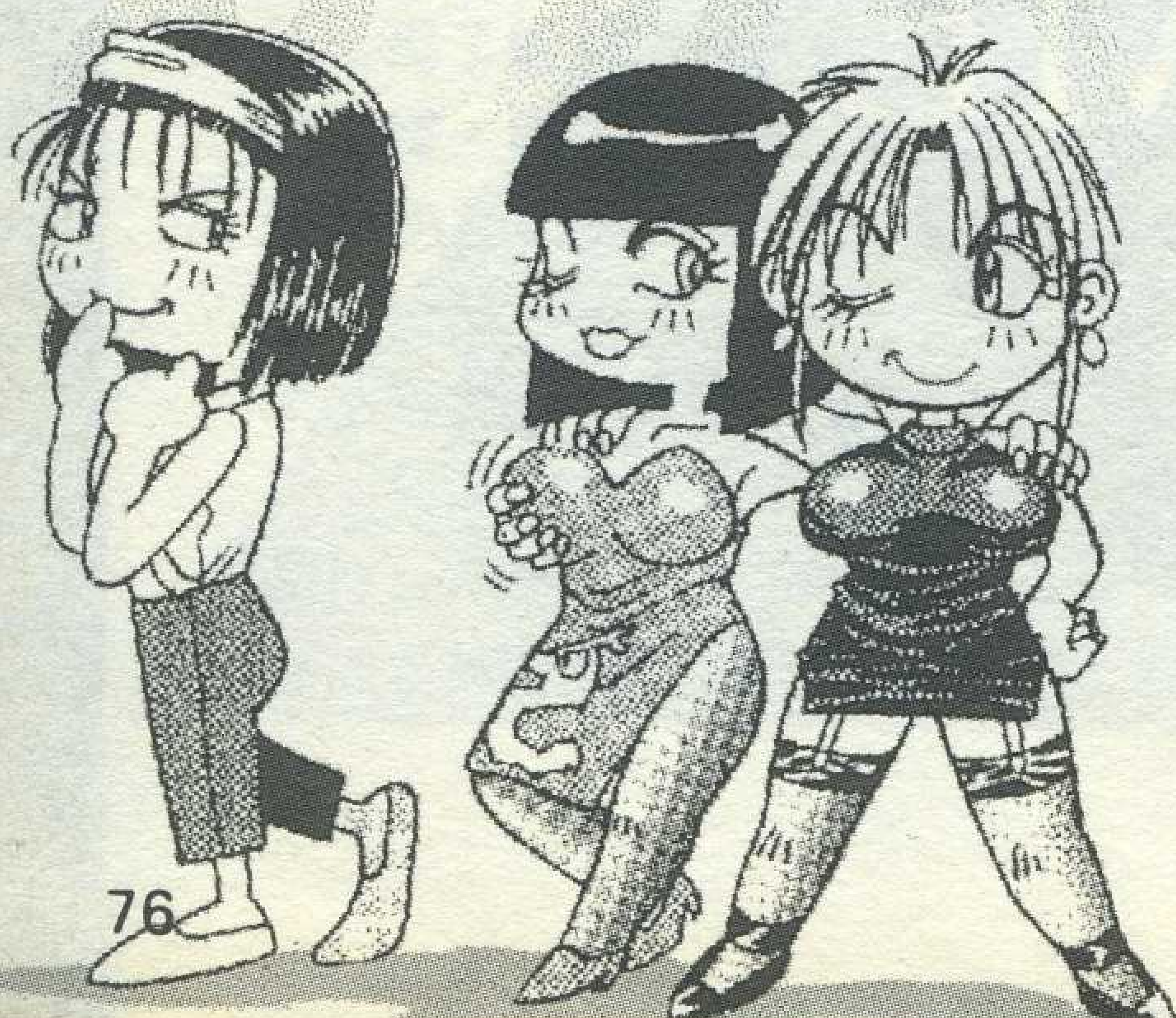
壹・數字說話

⊙主機普及台數

說到這項資料可真不得了，許多讀者勢必將質疑爆報龍這項數據究竟由何而來、是否準確？有關於這項主機普及台數的數據統計，爆報龍主要的參考有下列三個地方　實際讀者回函統計　各代理進口商的出貨依據　以日本目前出貨量核算百分比，其中又以讀者實際統計與代理商提供的數據最為精準。至於有的讀者會質問，究竟是如何計算的？這攸關業務機密，為免某些不肖之徒假借專業形象也來學上一手，因此爆報龍只有守口如瓶、堅決不透漏囉。不過，身為媒體公器，爆報龍自敢摸著良心保證，這些數字雖不是百分之百正確無誤，但絕無摻水、誇大之實，各位讀者大人儘管安心參考。

目前國內依舊是以超任的佔有率最高，數量約在20萬部左右，但是數量最多並不代表開機率最高，一般而言目前大多數玩家多持有兩不以上的電玩主機（這也是由實際問卷統計所得的數據），超任目前佔盡發售最久、軟體最多的天時地利，因此在數量上獨佔榜首這也是應該的嘛。而SS與PS目前則大約在五至六萬部之間，SS有著SEGA長久經營電玩的資源與形象，所以就品牌信心而言略勝PS一籌，但這樣的情形極可能在年底太空戰士Ⅶ發售後將有所改觀。至於任天堂64在甫一發售就能達到近一萬多部的數量，主要是拜瑪俐歐64魅力所賜，但爆報龍等人也十分擔心若是後續軟體支援未能持續趕上，那麼在新機市場效應一旦衰退時，可能會有不少消費者將一把眼淚一把鼻涕地把主機往中古市場裡送唷！至於另外的NEO-GEO、3DO以及PC

文字指揮：爆報龍
文字執行：超人1號、超人2號



FX主機，以實際數遽來分析，市場的飽和度應該也已過了成長的蜜月期，如果再沒有強勢的軟體帶動或是具體的行銷策略，那麼勢必將逐漸淡出整個市場競爭的環境。而遽目前市場實際的狀況分析，其中又將以3DO 最有可能，除非預定的M2升級計畫能趕緊見光，否則消費者們可是按耐不住性子的呢！

貳・年度四大風雲主機現狀分析





佔有率穩坐第一的王者

SUPER-FAMICOM

是目前佔有率最高的一部主機，雖然當今家用電玩市場是一片追求聲光效果的潮流，但是16位元的這個老傢伙，身子骨可是還健朗著很，爲數衆多的對應軟體資源高達一千多款，是許多玩家依舊不願放棄他的原因，其中更有許多名作不僅值得一玩，更是絕對有收藏的價值。雖然任天堂公司目前已經敲定N-64作爲其後續接班機種，但是依遽爆報龍觀察市場的走向認爲，縱使N-64眞可以順利接班成功，但是這部超任主機決不會立即沒落，而將會成爲一部使用年齡層更低、普及性更高的國民型電玩主機。因此假如您尙未擁有任何一部主機，那麼電遊編輯部給單身的您建議，最佳約會絕對可以找他作伴。

SUPER-FAMICOM基本三圍資料	
主機發售日	1990.11.21
主機日幣定價	25000圓
主機台幣售價	3200元-4000元
軟體平均價格	1600-1800元
目前國內普及數量	約200000部
已發售軟體數量	約1400款

價格分析

超任硬體的價格可以稱得上是本單元中所有列入評比的主機中最吸引人的，一般而言目前市面上大概三、四千元就能購得。也因爲這般的價位，使得這部主機的年齡層一直在降低，而使用者也從以往的發燒族群普遍轉換爲一般剛入門或是僅將遊樂器做爲消遣、打發時間之用的玩家。

但許多玩家不禁也會問到，既然主機普及率最高、硬體價位的設定也是十分國民化，但是軟體價格又爲何有些嚇人。其實，大伙兒都很清楚一件事，那就是拷貝軟體（磁片與台版軟體）的風行造成了這般惡性循環。遽爆報龍了解目前許多玩家也大多是以使用磁碟機作爲玩遊戲的工具，因此囉，原版軟體的價格當然也就讓人看了心慌慌。不過，也有少數強勢軟體因爲無法拷貝或是眞的深具收藏價值，雖是原版軟體但依舊創下銷售佳績甚至缺貨的情形（例如洛克人系列便是一個最好的例子）。

SPER-FAMICOM十大BEST媚力軟體			
名次	卡　　名	類型	售　價
1	超級瑪俐歐	動作	日幣8000
2	太空戰士4	RPG	日幣8800
3	聖劍傳說2	A.RPG	日幣9800
3	洛克人X2	動作	日幣9500
4	勇者鬥惡龍5	RPG	日幣9600
5	洛克人X3	動作	日幣9800
6	飛輪瑪俐歐	格鬥	日幣8900
7	薩爾達傳說	A.RPG	日幣8000
8	第四次機器人大戰	戰略	日幣12800
9	大金剛	動作	日幣9800
10	復活邪神2	RPG	日幣9800

發展分析

前面提過，雖然目前市場處於一片各主機出盡奇招的爭霸局面中，但是擁有豐富軟體資源的超任主機還是玩家最有信心的一部主機，一千多款軟體想一一仔細品味完畢，也需要不少日子來消化呢。不過，以任天堂公司目前全心力捧接班主機--N-64的狀況看來，所有軟體廠商勢必將陸續製作重心逐漸轉移，這一點倒可從發行表的狀況看出些端倪。加上RPG 生產機器SQUARE公司也擺明了跳槽決心，因此在往後的日子裡等待新作的日子可能會越來越多、越來越久，所以，這部主機的發展勢必會受到限制而逐漸凋零。



擁有最多軟體移植後盾的人物

SEGA-SATURN

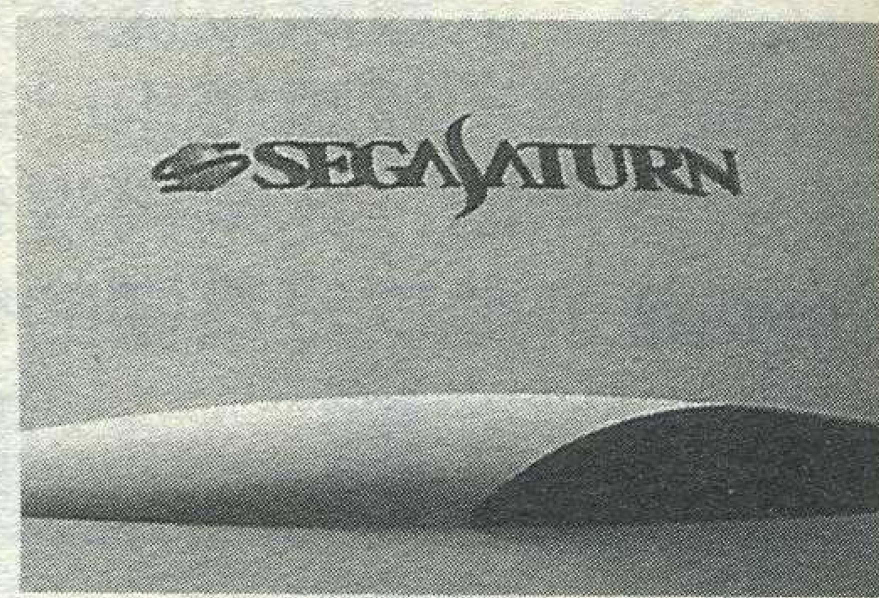
不容多說，目前家用遊樂器的廠商中，除了任天堂以外，目前就屬SEGA的招牌最響亮、歷史最悠久了。在這一片追求聲光效果的新潮流裡，SS是最敢炫耀自己本身硬體實力和硬體魅力啦。同時，SEGA公司在大型電玩上擁有的知名軟體，對於SS主機而言可以說是一人吃兩人補，藉由先天得天獨厚的優渥條件，朔造出只有在SS上才能玩得到SEGA本家大型電玩的作法，可是讓所有對手最難平衡也最難服氣的。不過，儘管坐擁軟體寶山，但是好吃懶作也會坐吃山空唷，目前SEGA在原創性作品上的努力一直有氣無力，讓許多玩家不免再度思想起古早的MD時代，希望，SEGA公司能多發揮以往MD的開創精神，來點類似光明與黑暗、夢幻之星的創作實力好嗎？

SATURN基本三圍資料	
主機發售日	1994.11.21
主機日幣定價	20000圓
主機台幣售價	6000元-7000元
軟體平均價格	1400-1600元
目前國內普及數量	約60000部
已發售軟體數量	約300款

價格分析

由於量產化的成功，目前SATURN主機（指白色廉價版主機）在國內的售價大約在臺幣六至七千元左右，就高性能的一部CD主機而言，如此的價格實在非常迷人，試想您購買一部CD唱盤的價格就得多少銀兩？而SATURN主機就目前的擴充性能來看，也是所有主機中最強的，從一般音樂CD的基本功能到外加的相片光碟、影音光碟界面甚至網際網路週邊一應俱全，所以囉～如果您手邊預算恰好充裕，並且又以實用性來做考量，那麼SS是編輯部所公認最物超所值的一部主機。

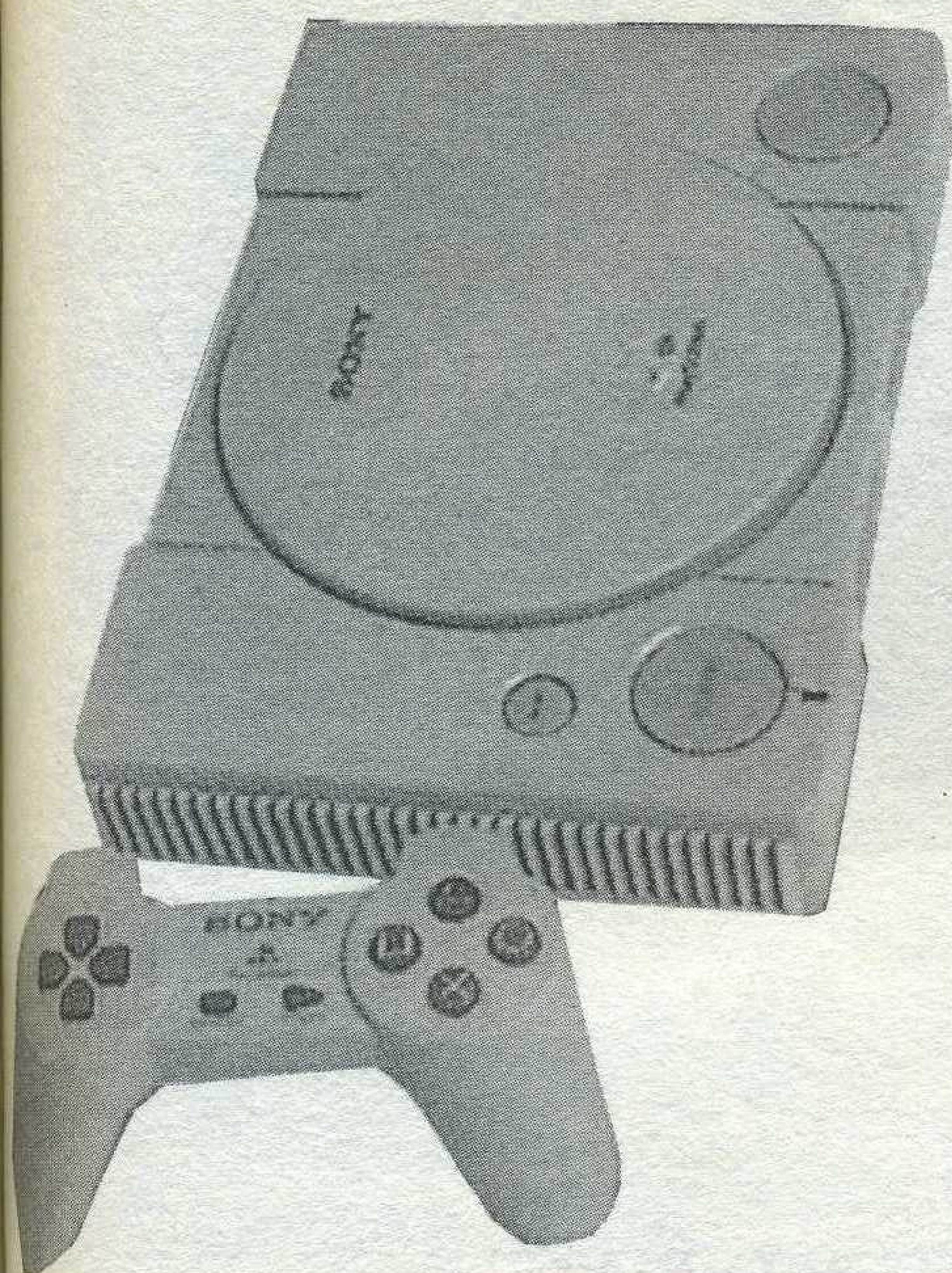
而軟體部份的價位，目前由於市場供需的平穩，因此整體的價格也比PS等其他主機來得合理些。只是就大部分軟體的耐玩性來看，SS的軟體感覺上似乎短了些，畢竟一片CD高達540M的容量，玩家總是希望能見著遊戲故事、內涵能夠多一些，而不是將容量全部消耗在注重聲光效果的精美動畫之上。尤其，SS主機在使用消費者的設定上本就偏向年齡層較高的玩家，因此希望SEGA能夠加強軟體本身的內涵，別再只一　求量而不求精，到頭來就算價格再如此的合理，但吃膩胃口的玩家可是會掉頭就走哦。



SATURN十大BEST媚力軟體			
名次	卡　　名	類型	售　價
1	VR快打2	格鬥	日幣6800
2	飛龍騎士2	射擊	日幣5800
3	DAYTONA-USA	賽車	日幣6800
4	VR戰警	射擊	日幣5800
5	SS大戰略	戰略	日幣7800
6	洛克人X3	動作	日幣5800
7	格鬥天王95	格鬥	日幣7800
8	真女神轉生	RPG	日幣6800
9	神龍戰記	S.RPG	日幣5800
10	SEGA-RALLY	賽車	日幣5800

發展分析

身為電玩族每天最擔心的事大概就是害怕聽到主機改款更新的消息。就目前各家拼命以追求聲光效果的次世代主機戰局中，硬體性能的較勁將迫使一部主機的產品生命週期減短，而家用遊樂器又不像個人電腦從386到486硬體革命時，軟體依舊可以支援，因此當主機一淘汰，現行的支援軟體馬上變成孤兒，而SEGA公司在這方面可是有些叫人擔心的不良記錄，從MK III 到MD，又從MD到MD-CD、32X，SEGA有著說放棄就放棄的鐵心腸。日前從日本期刊上得到一件消息指出，遽聞SS即將於年末再次推出新型主機，先不論是否將是一部全新的主機，但就如此反反覆覆的作法，實在是挺難讓消費者買的安心、用的也安心。希望SEGA能儘快說明未來SS的發展策略，好使玩家們可以不必擔心受怕，好嗎？



追求獨特規格的SONY戰法

PLAY-STATION

從最早和任天堂共同合作超任主機的研發，到後續傳聞中的CD-ROM開發，SONY公司從家電界跨越到家用電玩領域，總是帶有幾分的傳奇色彩。但是可以在短短兩年內與SEGA追成平手、並網羅到以前任天堂公司的忠實盟友SQUARE倒戈加入，倒也叫人不由得爲SONY的經營策略喝采。在所有次世代的主機中，PS的軟硬體作風明顯地帶有以往任天堂公司的影子存在，但是卻又不時展露出SONY在家電上喜歡自創規格的形象，例如，記憶卡的設計，黑色的CD以及CD外包裝盒等等，相信都帶給玩家十分強烈的印象。也因此，PS在玩家的印象中，總像一個捉摸不定的神祕佳人，令人不知該將其定位成單純的遊戲主機或是具備多媒體機能的視聽機器。

PLAY-STATION基本三圍資料	
主機發售日	1994.12.3
主機日幣定價	19800圓
主機台幣售價	6000元-7000元
軟體平均價格	1600-1800元
目前國內普及數量	約50000部
已發售軟體數量	約340款

價格分析

在家用遊樂器裡第一個敢把家電量產手法結合價格策略作法的廠商當屬SONY，打開PS的基板後您可以發現事先規劃好的零組件，是之所以SONY敢和SEGA大玩價格大戰的本錢之一。而目前國內由於沒有正式的代理商引進，並加在日本的國內PS軟硬的批銷折扣本就比SEGA硬了一些，因此現階段在國內PS主機和軟體的價格明顯比SS貴上一些。

好笑的是，由香港所傳入的主機改造法讓PS主機可以輕輕鬆鬆地讀取台片，使得這部主機目前在國內的銷售倒也不錯。但是，這樣的方式同時也造成了原版的軟體進口數量不多價格也略高的原因。當然了，如果您購買PS主機本就是打算使用拷貝軟體，原版軟體價格起伏的這項因素自然可以不做考慮。但如果您是個非買原版軟體的鐵漢，那麼您購買PS之前可得先了解這方面的行情。但是，在這裡爆報龍也要爲全臺灣省的小賣店作證，PS軟體售價之高絕非刻意哄抬所致，不信的話您不妨到日本秋葉原一逛便知其中原委　X　ASCE的

定價策略實在夠硬，前陣子日本國內的公平交易委員會更針對此事對該公司提出調查呢！



PLAY-STATION十大BEST媚力軟體			
名次	卡　　名	類型	售　價
1	鐵拳2	格鬥	日幣6800
2	實感賽車	賽車	日幣5800
3	惡靈古堡	冒險	日幣6800
4	鬥神傳2	格鬥	日幣5800
5	純愛手扎	模擬	日幣6800
6	第四次機器人大戰	戰略	日幣6800
7	戰鬥裝甲2	動作	日幣5800
8	直入禁區	射擊	日幣5800
9	戰鬥國家	戰略	日幣5800
10	快打旋風ZERO	格鬥	日幣5800

發展分析

目前許多玩家對PS主機的主力期待分爲兩個部份，一爲NAMCO 公司所提供的大型電玩移植作品支援，另外則是RPG生產機器SQUARE公司的火力提供，尤其在今年12月份「太空戰士Ⅶ」的登場，勢必將帶動PS主機銷售量大舉超前、行情看漲。

另外，SONY並不只對於國內市場的春風得意就感到滿意，在全力拓展海外市場的同時，目前許多個人電腦上的作品已經列爲重要的軟體支援，因此可以想見得是未來PS將會比SS更具國際化的宏觀經營態勢。爆報龍曾經耳聞SCE 社長所發出的一句豪語：將使PS成爲類似SONY隨身聽的另一項規格，就以這樣的目標來看，相信SONY公司這回絕對是玩真的！





NINTENDO-64基本三圍資料	
主機發售日	1996.6.23
主機日幣定價	25000圓
主機台幣售價	7500元-8000元
軟體平均價格	2500-2800元
目前國內普及數量	約12000部
已發售軟體數量	3款

任天堂手中的超級王牌

NINTENDO-64

儘管是主機硬體、軟體如此地物換星移，但是所有電玩玩家卻遠難忘懷任天堂公司所帶來的昔日歡樂時光，這也是到目前爲止許多玩家依舊要等待任天堂64這部主機出場才甘心的原因。而就目前這部主機出場後，玩家的反應呈兩極化，一種說法是指任天堂依舊寶刀未老、一種則指稱任天堂依舊採行卡匣的作法過於保守。其實先撇開這兩項正反兩派的說法不談，我們應該了解，就目前所有廠商中唯一是以家用遊樂器作爲唯一事業的公司就只有任天堂公司，它可不像SEGA公司還能以大型電玩盈餘來貼補家用電玩事業的虧損、更沒辦法像SONY頂多再回歸家電領域，任天堂在這樣的事業背景下，是絕對不會把鐵飯碗給弄砸的。

價格分析

初期新主機的效應使得任天堂64這部主機不僅價格行情看漲，同時也出現了短暫缺貨的情形。但是由於軟體目前支援不上，因此最近在市場供貨度漸趨飽和的情形下，主機在國內的價格可說是以回復到了合理的程度。從過去超任的銷售情形來看，任天堂公司對於主機的價格控制一向恰到好處，因此在此也要建議所有玩家，就目前日幣換算後的結果來看，任天堂64主機目前的價格影已是十分合理，千萬可別有過度期待降價的心態。

至於軟體部份目前還是以瑪俐歐64的行情較爲看俏，至於飛行俱樂部64則較乏人問津，但爆報龍就實在很納悶，爲什麼臺灣的玩家就不肯嘗試這款題材新鮮的作品？在九、十月份後續軟體相繼出場支援前，您不妨可以先體驗一下翱翔天及的快感，這也是十分不錯的一項選擇呢！

發展分析

家用遊樂器的市場是十分現實的，目前許多軟體廠商由於已經吃慣了SS和PS的甜頭，因此難免對於任天堂64這部主機抱持觀望的態度。但就目前任天堂已經篤定將這部作爲未來接班主力機種的情形下，軟體支援的重要性是任天堂已經在極力經營的部份。不過，就任天堂公司的宣言，今後任天堂64將首重軟體的質而不重量的作法來看，加上64位元軟體開發設備的經費與技術也都十分可觀，在初期這部主機勢必有段軟體空窗期要過，據電遊編輯部的推估，這樣的情形最快也要到明年三月才可望獲得解決。

另外磁氣磁碟系統的研發工作，也是叫玩家們頗爲關心的一件大事，如果眞能如原先預定在年底如期推出，再加上薩爾達傳說的票房效應，那麼今年任天堂64仍依舊是一股不容忽視的勢力，年底說不定主機還會再一次出現缺貨的情形唷！

參・革命尚未成功、同志尚須努力



3DO基本三圍資料	
主機發售日	1994.3.20
主機日幣定價	39800圓
主機台幣售價	7000元-8000元
軟體平均價格	1400-1600元
目前國內普及數量	約25000部
已發售軟體數量	約211款

PC桑

希望在未來的日子裡，松下公司可得多加油，「M2計劃」千萬可別黃牛，否則精彩的「D之食卓2」又將成爲夢幻名作，拜託、拜託！

阿三哥

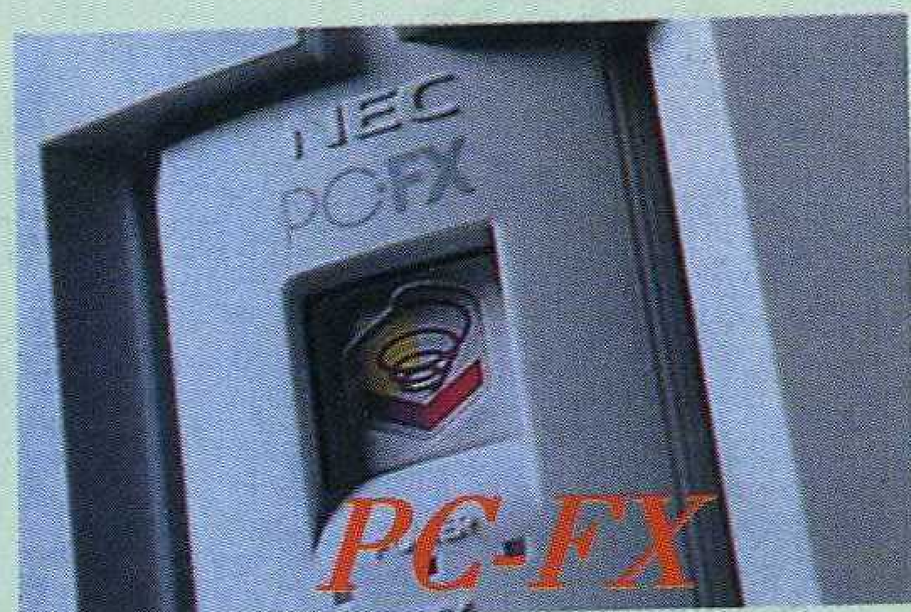
遲遲未見著落的64位元升級計畫，讓人不禁擔心松下是否將放棄這部主機？目前家裡的主機因爲長期沒有開機運轉已經快悶壞了。過陣子，再把「銀河飛將Ⅲ」拿出來轉囉！

大哥大

難道說市場眞是如此般現實？目前在國內市場中已難尋覓那披著高貴黑衣的芳蹤，莫非目前64位元的計畫已經全面宣告終止？所幸影音光碟界面還能稍稍打發本人浪漫的午休時光

SD太郎

臺灣過度潮濕的天氣，不讓這部主機有些運轉，又擔心內部機件會受潮；把它裝箱打包有覺得有些不捨．．．．！還是拿來聽聽音樂CD吧！



PC-FX基本三圍資料	
主機發售日	1994.12.23
主機日幣定價	49800圓
主機台幣售價	10000元-12000元
軟體平均價格	1600-1800元
目前國內普及數量	約3000部
已發售軟體數量	29款

PC桑

論性能它不賴，唯一可惜是NEC 不爭氣。一樣的作品爲何就白白奉送給SEGA做獻禮？該不會是NEC 明白了政治上的合縱連橫作法，打算坐下來喝杯咖啡和解和解哩？！

阿三哥

雖然大家都不看好他，後續軟體支援也叫人擔心害怕，但是三哥卻依然堅持既買之則安之的理念，只願上蒼悲憐我電玩FX子民，快把「天外魔境Ⅲ」這款萬世巨作趕緊送抵凡間啦！

大哥大

PC-FX 是所有迷戀美少女玩家夢寐以求的「聖機」，舉凡98版有名的煽情作品都是這傢伙後頭預定上演的戲碼，唯一的遺憾就是家用版的尺度好像嚴苛了一些唷！算了，還是買本中文版PLAY-BOY看看也罷．．．．

SD太郎

一流的性能、白色高雅的質感與外表，都讓太郎沒有任何的藉口拒絕親近它，但是目前軟體支援的情況也未免．．．．HUDSON當初的雄心壯志到哪去？NEC 竟也跳槽他機種上演出，噢，有點上當受騙的我，也只好用來聽聽音樂CD囉．．．．。



NEO-GEO CD基本三圍資料	
主機發售日	1994.9.9
主機日幣定價	49800圓
主機台幣售價	8000元-9000元
軟體平均價格	1400-1600元
目前國內普及數量	約40000部
已發售軟體數量	約75款

PC桑

家用版與電動版的歡樂盡在這部主機裡，雙倍速的升級機種目前在下正打算買進，否則後面「眞武士道列傳」的讀取問題還眞不知道該怎麼辦唷！

阿三哥

傳聞中SNK 將和SEGA共同研發高階新型機種，到時候不知道還對不對應現行的軟體？不過，唯一可確定的是「眞武士道列傳」的演出將絕對令人滿意。

大哥大

恨！恨！恨！爲什麼SNK要和SEGA簽訂軟體互換契約？從未見到音速小子來到N・G上表演，卻只瞧見原班角色紛紛跳槽演出，嗚！請給我們這群忠實支持者一個最合理的保障好嗎？

SD太郎

有時總在想：SNK 又何必移植各家版本那麼費事？事實上只要推出一部完全相容機，管他PS或是SS，一卡行遍天下不正符合1997電玩天下爲公的新理念？還是聽聽音樂CD比較實際

設計概念＆硬體特性

重視平衡性的前瞻設計—SATURN

SATURN是以電動版基板「SYSTEM-32」爲主架構而開發出來的家用遊戲硬體，針對新時代遊戲流行的風潮，在這台32位元的CD-ROM影像機能中，使用了2枚特製的影像處理晶片，聲音表現上也安排了處理音響的高級晶片，這就是SEGA公司推出的第6台家用遊戲硬體（SG-1000、MARKⅡ、MARKⅢ、MASTER SYSTEM、MEGA-DRIVE），一款2次元、3次元影像因水平的高級家用遊戲主機





■設計概念：

前面提到SATURN是以「SYSTEM－32」爲主架構，而設計的目標則是由MEGA－DIRVE製作經驗而確立的，例如：如何提高最大可使用的色數，動畫拼合數與尺寸能力的提昇。次世代的遊戲是POLYGON（多邊形繪圖）的代表，有關此等重責大任，則由SEGA公司的AM2研，利用其電動版的能量（MODEL－1的POLYGON描繪、MODEL－2的貼圖與陰影測示機能）而導入的成熟技術。電動版的遊戲家庭完全重視、全幅彩色影像播放的多媒體特性，這就是SATURN家用遊戲的次世代魅力，一款能讓家庭電視活躍起來的機種。

「SYSTEM－32」就是曾經推出「衝破火網」、「星際大爭霸」的32位元電動版基板，加上了VDP（影像顯示處理器）和MPEG－1的動畫再生技術，實現了家用電視高畫質3萬2000色同時顯示的夢想。SATURN不僅僅是遊戲主機，它同時也是複合媒體的端末裝置，它的整體平衡正說明著面面俱到的硬體能力

■對等的雙CPU主控裝置

SATURN的結構是由主基板與CD－ROM伺服機件所組織而成的，CD－ROM伺服機件是控制CD動作、管理CD暫存記憶體、MPEG－1的處理等等。主要的控制基板則管理著CD與MPEG－1之間的處理動作、各種資料演算（聲音及影像）等等。SATURN的主要演算器是由「日立製作所」所特

CPU指令與VDP的描繪原理

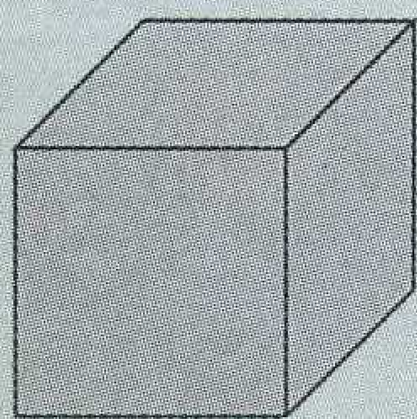


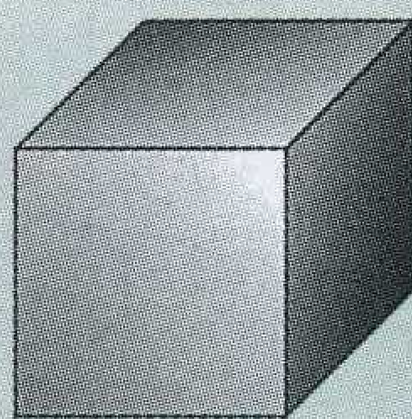
線
2點點間單色線條描繪

面
4條線連接形成的4角形

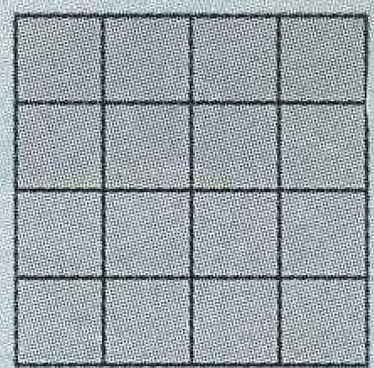
多邊形
4條線形成的面內側塗上顏色

貼圖＆陰影指定

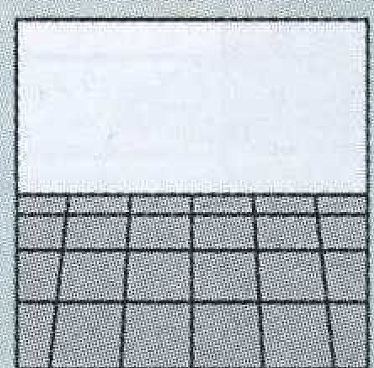

貼圖

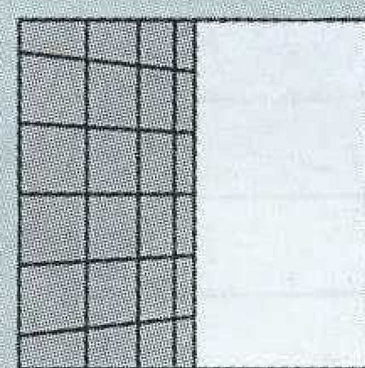

陰影指示

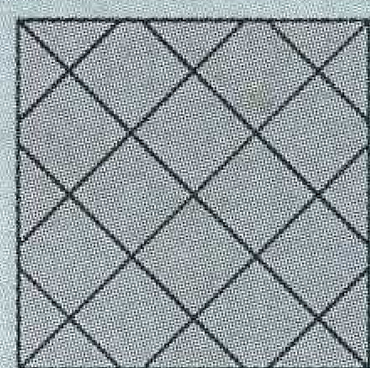
旋轉捲軸背景



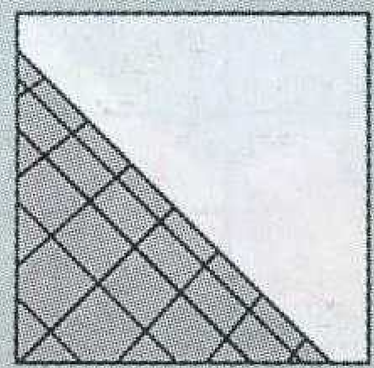


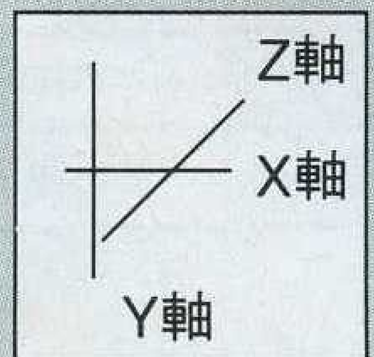

X軸旋轉


Y軸旋轉


Z軸旋轉




X軸十畫面軸旋轉

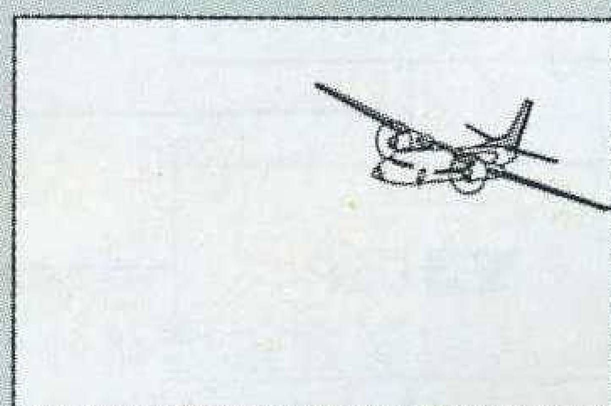


SATURU動畫再生機能特性

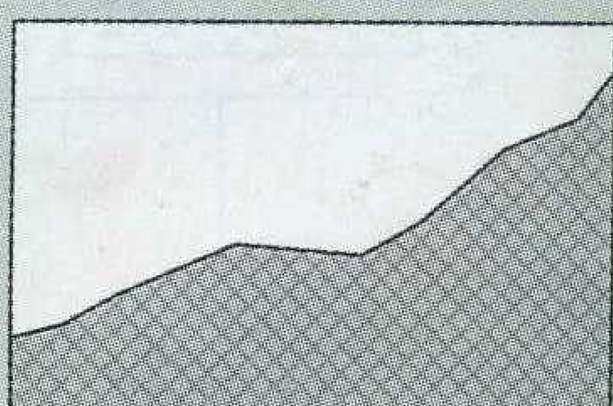
MPEG-1影像

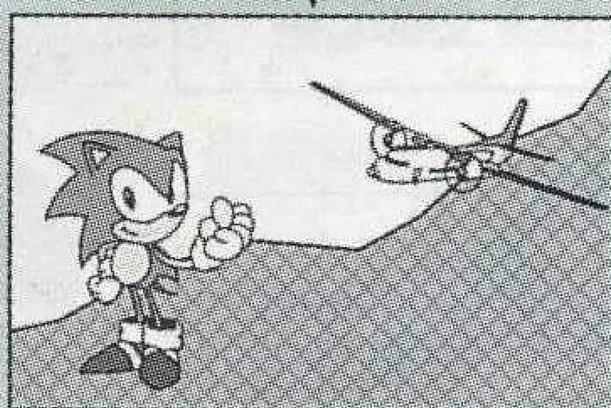


動畫拼合圖型



背景捲軸




合成電視畫面

cuit Editition、SEGA冠軍杯賽車PIOS等等）是日幣14800圓。其他的周邊尚有3.5吋的軟式磁碟機、通訊遊戲「HABITAT Ⅱ」與鍵盤。當你將MODEM插入擴充槽後，SATURN再也不是單純的遊戲硬體，而成了國際網路上資訊接收與傳送的通訊組合。

SATURN本體後方的擴颯槽就是多媒體機器專用的介面裝置，凡學影音光碟VCD、相片CD、電子書籍均可對應之。所謂的VCD是以一種12公分直徑的CD在其中收納最長約74分鐘影音的多媒體光碟，SATURN的解壓縮卡「Video CD DECODDER」就是可以驅動VCD的MPEG−1卡。

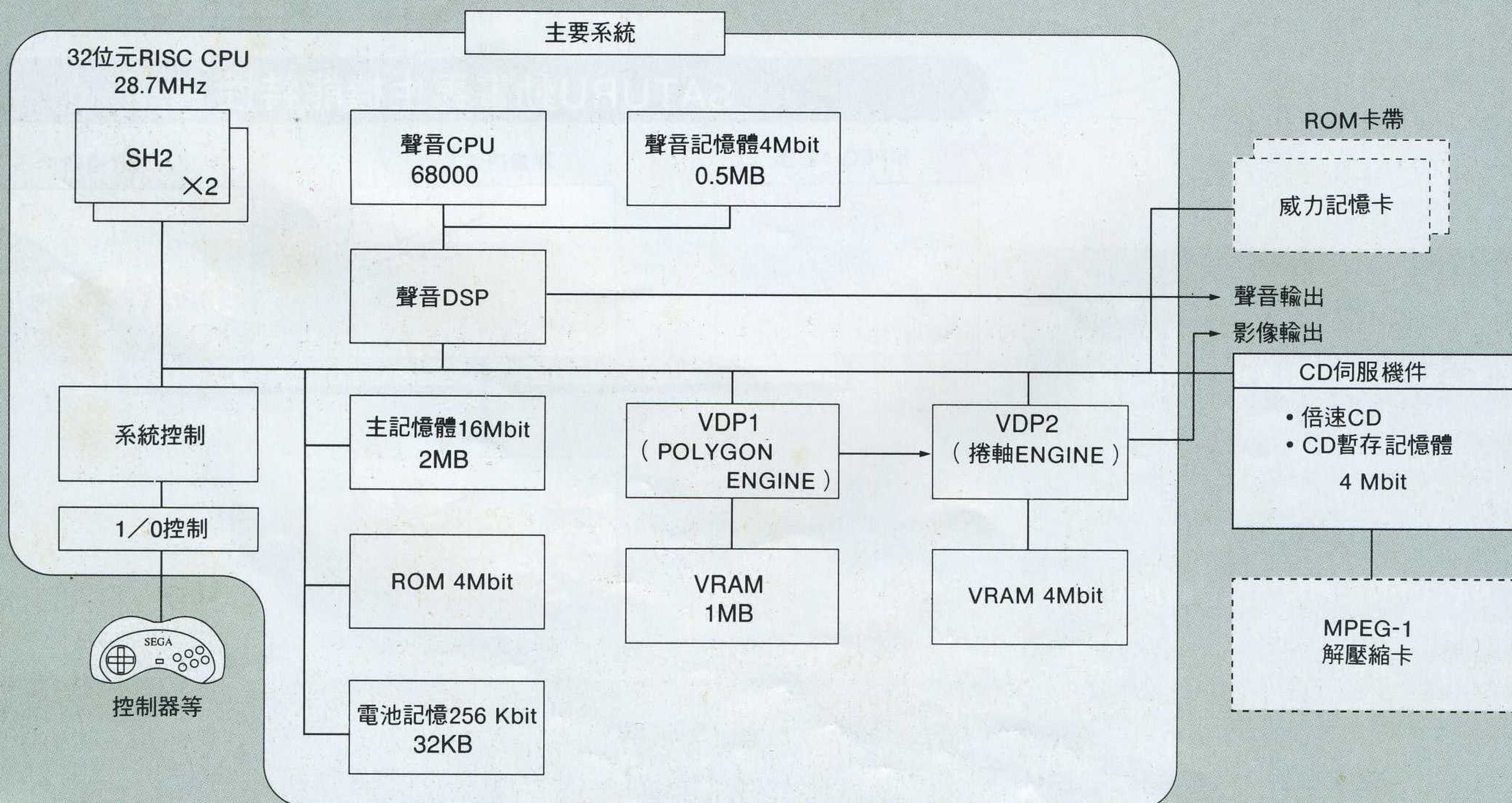
SATURN 硬體諸元表

CPU	主要	SH-2（28.7MHz）×2
	聲音	68000（11.3MHz）
記憶體	工作用記憶體	16Mbit
	影像用記憶體	12Mbit
	聲音用記憶體	4Mbit
	CD暫存記憶體	4Mbit
	IPL ROM	4Mbit
	電池記憶用	256Kbit
影像機能	解晰度	320×224至704×480dot
	最大顯示色數	1677萬色以上
	一個畫面顯示色數	2048色
	動畫拼合	擴大・縮小・旋轉・變形
捲軸	表示	最大5面
	捲軸	4面
	旋轉捲軸	2面
	視窗面	2面
	特殊機能	橫向線捲軸
		縱向線捲軸
		擴大縮小
電腦動畫 CG	POLYGON	專用晶片處理
	特殊機能	色彩加減算半透明機能
		貼圖
		影陰影描繪
聲音	PCM音源＋FM音源	PCM 32音 FM 8音
選擇機能	電影卡（MPEG-1）	Ver. 1.1 Ver. 2.0

SATURN 小檔案

發售日：	1994年11月21日
售　價：	20000日幣〈目前售價〉
銷售數：	約300萬台〈5月28日止〉
軟體數：	300款〈7月26日〉

SATURN硬體流程表



主機內外大剖析

SATURN 周邊配備一覽

操縱器



標準操縱器
■SEGA ■日幣2500圓
與主機標準配備操縱器完全相同的2P專用操縱器



VR格鬥搖桿
■SEGA ■日幣4800元
具連射特性的8方向移動大型搖桿。



滑鼠
■SEGA ■日幣3000元
對應方式是周邊配備中最具特色的高游標移動設計。



賽車方向盤
■SEGA ■日幣5800元
使用角度可做3階段調整的賽車專用操縱器



威力記憶卡
■SEGA ■日幣4800元
SS專用外部資料記憶SRAM卡匣，容量是主機SRAM的



VR光線槍
■SEGA ■日幣2900元
和電動版槍卡同樣感覺的射擊光線槍。



飛行操縱器
■SEGA ■日幣7800元
左右兩方可互換的模擬飛行操控設計。



複數擴充器
■SEGA ■日幣3800元
對應3人以上同時旋戲的操縱器擴充器



SUN SOFT PAD
■SUN SOFT
■日幣3480圓
具備連射機能、指令記憶、SLOW機能的操縱器



SS超必殺操縱器
■OPTEC
■日幣3680圓
SS擴張記憶登錄指令管理、連射、SLOW、指令記憶。



SEGA無線操縱器
■SEG
■日幣4800圓
可切換控制電視機能的SEGA無線操縱器



3D體感控制器
■SEGA
■日幣3800元
一個開關可切換2種操控模式的2D/3D操縱設計。



ASCLL PADX
■ASCII
■日幣2580圓
連射按鈕集中操縱的小型操縱器。



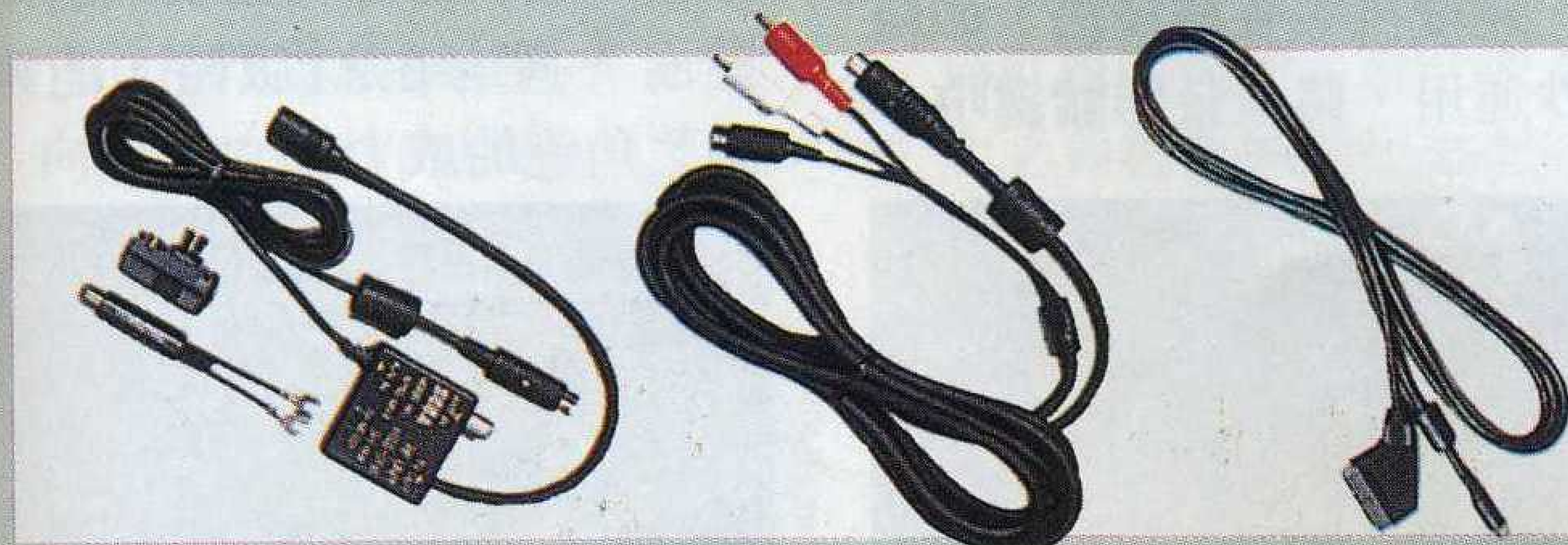
SS JOY PAD A1
■大東海
■日幣4680圓
必殺指令可記憶存檔且具有連射及慢動機能。



SS JOY PAD DX
■大東海
■日幣3280圓
能使角色微妙移動搭載連射、SLOW機能的操縱器。



戰鬥搖桿X
■ASCII
■日幣3580元
需為格鬥必殺指令而設計的大型搖桿。



RF轉換器
■日幣2000圓

S導線
■日幣2000圓

RGB導線
■日幣2500圓



PHOTO CD OPERATOR



電子BOOK OPERATOR



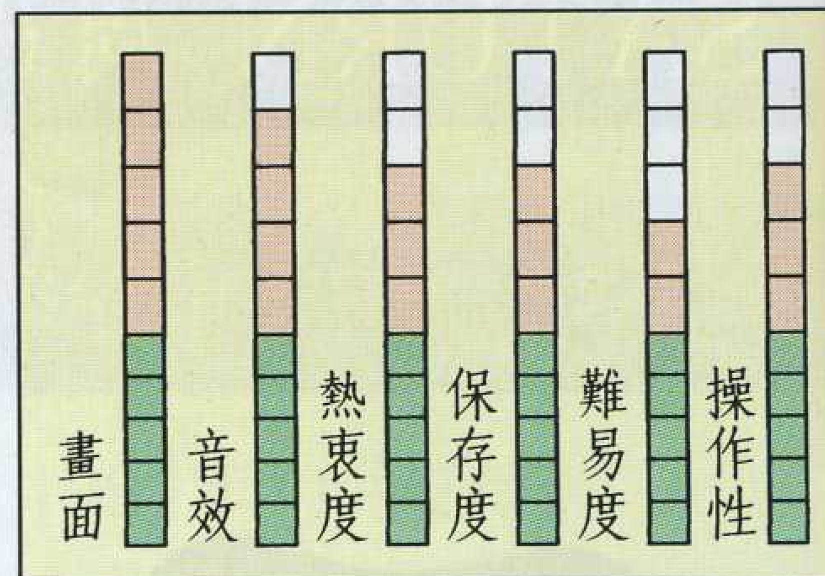
Video Cd DECODER

主機內外大剖析



バーチャファクター2

VR快打2



SEGA／ACT／¥6800／⑥其他對應機種：個人電腦

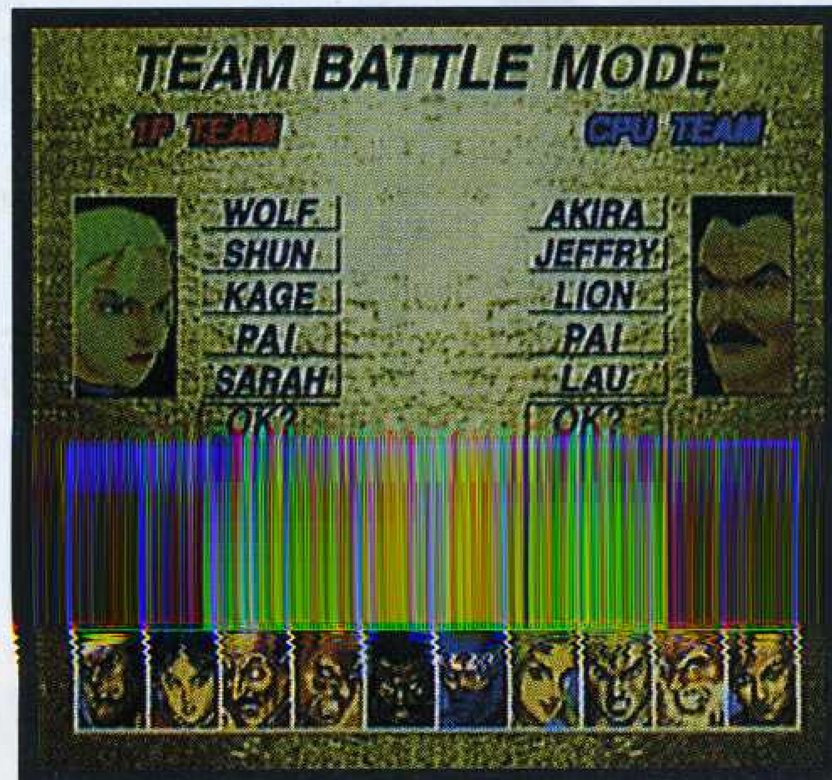
體驗1／60秒的戰鬥世界

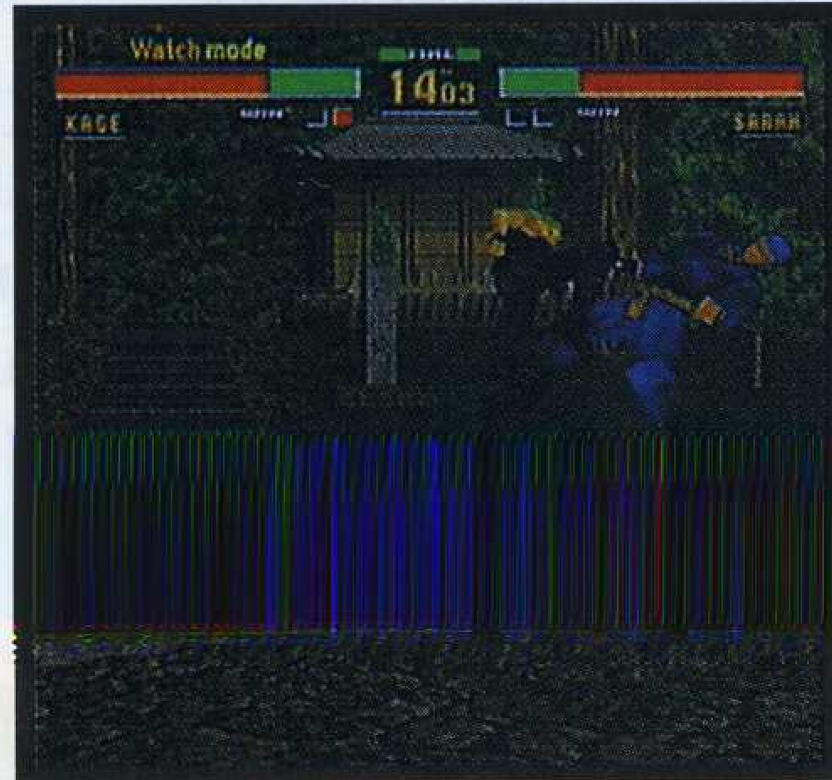
只要是SS版的玩家，通常都會購入「VR快打2」。這款大型電玩版的遊戲名作，不僅移植到SS版，而且表現毫不遜色。

就VR快打的進行方式而言，由於是利用技法不斷擊歐，所以是屬於「對戰型格鬥遊戲」。還有提到這種類型的遊戲，就令人想到大型電玩版的快打旋風Ⅱ」，而此回「VR快打Ⅱ」的推出，使得「對戰型格鬥遊戲」的表現達到頂點[illegible]。









VR快打獲得玩家的喜愛，其實有N個原因。首先就是採用了立體表現的「POLYGON」。而對戰型格鬥遊戲之所以首度嚐試這種技術，是由於「POLYGON」的設計，可以使玩家有更眞實的動作表現。

除此之外各角色所使用的拳法、摔角技等，都與「眞實」的情況相同，所以也成爲遊戲的魅力之一。就是因爲這樣的緣故，所以玩家在進行遊戲時，操作的角色就有如是自己[illegible]的分身一般。

VR快打2　基本原則

當運行VR快打2之前，要先確認以下的重點。

第1條　首先要喜愛自己的角色

VR快打是款對角色感情投入度很高的遊戲。」如果你沒有這樣的感覺，這可是再一次檢討自己所喜歡之角色的好機會。所以不管怎樣，還是嚐試著去玩各種角色，再來決定吧！另外外型和技的種類也很重要。一旦有所決定之後，就得盡可能的愛它們。

第2條　掌握攻擊屬性

大家都知道VR快打的攻擊方式，有上段、中段、下段等各種攻擊屬性。首先你必須先了解攻擊屬性，然後就能配合對手的防禦態劫一學出擊。

第3條　攻擊之前要先防禦

除了攻擊之外，也要巧妙進行防禦。這時務必要配合第2條的攻擊屬性，巧妙發揮防禦威力。不過根據所面對的角色，有時會將中段攻擊誤認爲段攻擊，所以一定要研究各角色的特性。如果能防禦對手的攻擊，並使對手出現破綻時，就可一舉重創對手。



第4條　嚴禁使用單發大技

雖然輸入指令的大技極具威力，不過如是面對電腦角色或是强力的對手，可能會在大技之後，使對手有全力反擊的機會。

如果防禦對手的攻擊，就是使用大技的時機，這時一定要注意技法的組合方式，當然只有根據情況靈活運用，才能發揮其最大威力。

第5條　增加技法的變化

VR快打的「深奧」之處，就是有投擲技、閃避後攻擊技、連續技等各種技法，如何巧妙運用，將是致勝關鍵唷！



重點檢視

■VR快打2.1



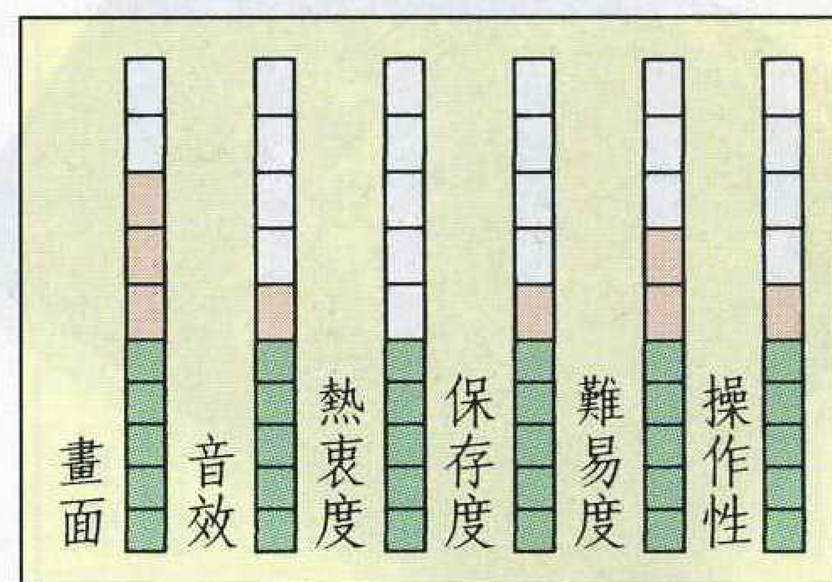
在SS版中，也能玩到2.1版。在OPTION選擇時，如果按R鈕，就會成爲模式選擇畫面。還有在2.1版時，能夠調整角色的威力。





ザ・キング・オブ・ファイターズ95

格鬥天王'95



SNK／ACT／￥7800／其他對應機種：PS、NEO.GEO

新系統完全移植的超級大作

本款遊戲在全國各地的電玩中心，都獲得極大好評，而且也能說是SNK的代表作品。「格鬥天王」原本只在家用的NEO－GEO版上演出，但，去年底SNK與SEGA訂立契約，所以遊戲也順利移植爲SS版。

在這款格鬥遊戲之中，將會出現SNK的名角色，還有遊戲的特色，就是能　行3人1組的隊伍戰鬥。玩家也能從8支隊伍24位以上的角色進行選擇，並組成自己喜歡的隊伍。畫面不僅有華麗的演出，玩家也能使用一舉逆轉情勢的「超必殺技」，所以將使格鬥氣氛更爲提升。



⇧只有NEO-GEO才能運行的遊戲，現在將要在SS版中登場，所以玩家也能體驗格鬥的樂趣。

特殊技、必殺技、超必殺技

「格鬥天王95'」也與其它的格鬥遊戲相同，是根據方向鈕與攻擊鈕的搭配方式，來使用必殺技或特殊技的。

還有體力量表減少，並成爲紅色閃爍時，就能使用威力比必殺技更强的超必殺技。

⇩如果利用超必殺技，就可一舉逆轉情勢。





Twin Advanced Rom System

擴充機能的ROM卡匣，被稱爲是「Twin Advanced Rom System」。SS的內藏RAM，合計有36Mbit，由於有影像反轉機能，所以在2D對戰時有很好的表現。不過軟體因爲是CD－ROM，所以讀取資料時將會耗費較多時間。爲了解決這個問題，便設計了擴充ROM卡匣。如下方圖片所示，ROM卡匣是要插入SS主機後側的插槽中。而擴充ROM卡匣的內容則是加入了背景資料，以大幅提高讀取速度。由於是與CD同時讀取，所以不會影響遊戲的進行。

ROM會受到半導體缺貨的影響，通常價格較高，不過與CD－ROM併用時，卻能達到節約容量、價格便宜的優點。

當然今後SS版所推出的遊戲，應該也會利用這個擴充ROM的系列。

ROM裝置的模樣



團體戰時能進行掩護攻擊

本款遊戲的主要模式，雖然是3人1組的團體戰鬥，不過在隊伍戰鬥模式中，如果己方角色陷入危機，伙伴就能進行救援。還有掩護攻擊必須符合一定的條件。那就是①自己的角色陷入昏迷狀態，或是遭到對手投擲技的攻擊。②不是第3位角色。③殘餘體力比對手少。④畫面中可以在背景看到待機的伙伴。如果達到這樣的條件，只要使用集氣並作相同的操作方式，伙伴就會以跳踢展開掩護攻擊。



⇧團體戰鬥時，如果伙伴陷入危機，也能馬上進行救援。



⇧能夠簡單操作使用飛踢攻擊。雖然會出現破綻，不過具有強大威力。

ロツクマンX3

洛克人X3

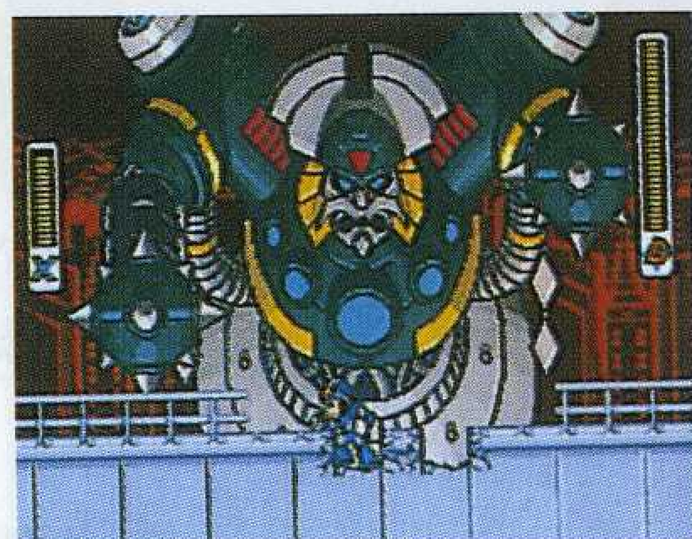
畫面	音效	熱衷度	保存度	難易度	操作性

卡普空／ACT／￥5800／其他對應機種：PS、3DO

SEGA SATURN 軟體推薦金榜

活用集氣射擊以衝刺閃躲敵人攻擊殺出一條血路！

玩家在遊戲中要操作洛克人X及零號，打倒發動叛亂的智慧型機械人。在通過一開始的舞台之後，玩家要打倒8個舞台的頭目，最後和叛亂的主謀德普拉博士決一死戰。

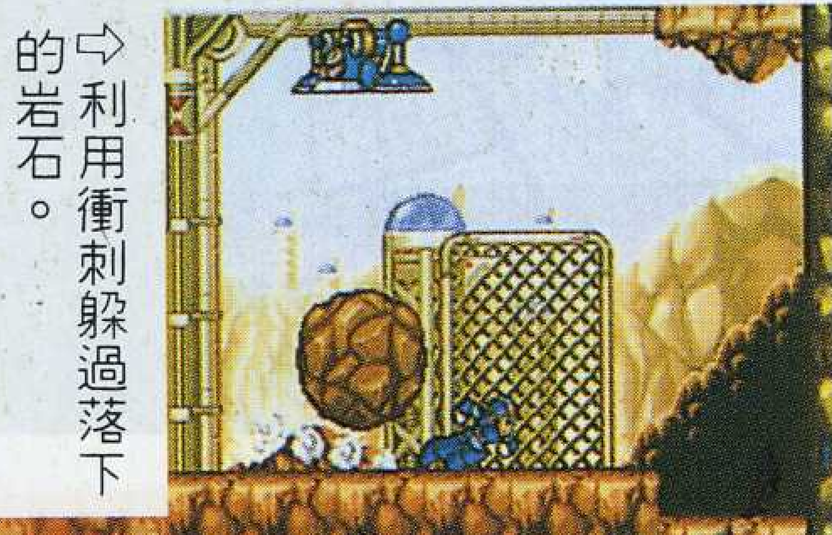


⇦在開頭畫面舞台中也會出現頭目。

交替使用洛克人及零號粉碎敵人

洛克人與零號都能做出三種動作。按Ⓐ鈕發射武器攻擊；按Ⓑ鈕跳躍；以及按Ⓒ鈕衝刺。發射武器攻擊時，只要按住Ⓐ鈕不放，就可以射出破壞力强大的集氣攻擊。此外，在牆壁附近跳躍，也可以踏著牆壁往上攀爬。

零號的攻擊力比洛克人要高，能源量表也比洛克人多，本想更積極地活用它來進行遊戲，但很可惜的，在與頭目對決時，遊戲會强制派洛克人上場。



⇨利用衝刺躲過落下的岩石。



⇦在開頭畫面舞台中零號也十分活躍。

⇦洛克人用爬牆的技巧躲過中頭目的攻擊。

困難的地方利用零號的攻擊力突破。

使用有效的特殊武器攻擊頭目

頭目們雖然很强，並不容易打倒，但每個頭目都有它的弱點。8種特殊武器，剛好每一種對8個頭目之中的某一個有特別强的效果。使用有效的特殊武器攻擊，比集氣攻擊更能發揮數倍的威力，給予頭目數倍於集氣攻擊的損傷。找出對某個舞台的頭目最有效的特殊武器，更有效率地打倒頭目吧！



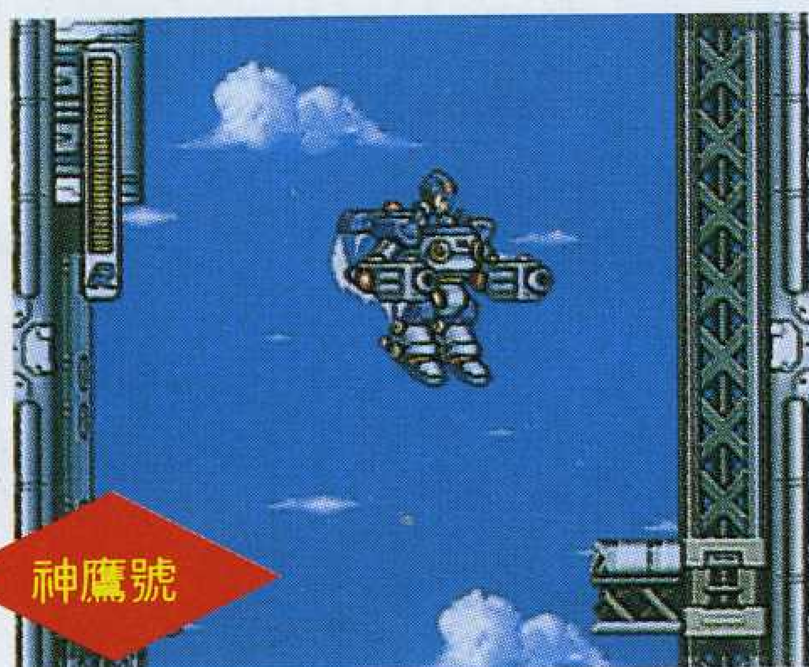
把最强兵器「輕裝甲機械人」拿到手

在舞台的某處藏有叫做輕裝甲機械人的道具。在搭乘輕裝甲機械人時，洛克人不會受到損傷，按發射鈕時也可以攻擊，可使過關變得較爲容易。

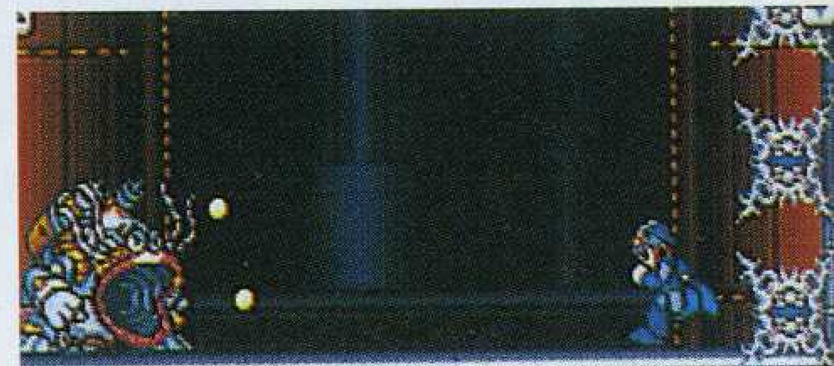
輕裝甲機械人的基本型叫作「基美拉」，等到玩家取得變形用零件，輕裝甲機械人便可變形成三種型態。一種是可以在空中飛行的「神鷹號」；第二種是能在水中自由行動的「水蛙號」，第三號是攻擊力極高的「袋鼠號」，要好好善用它們哦！



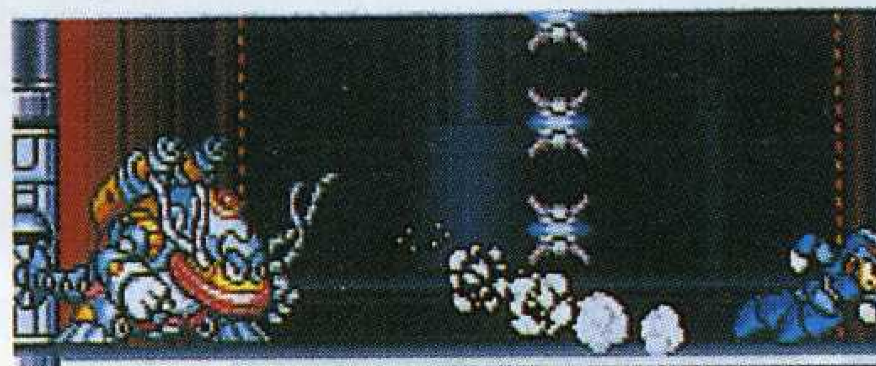
⇦在有尖刺的地形上也不會受損傷



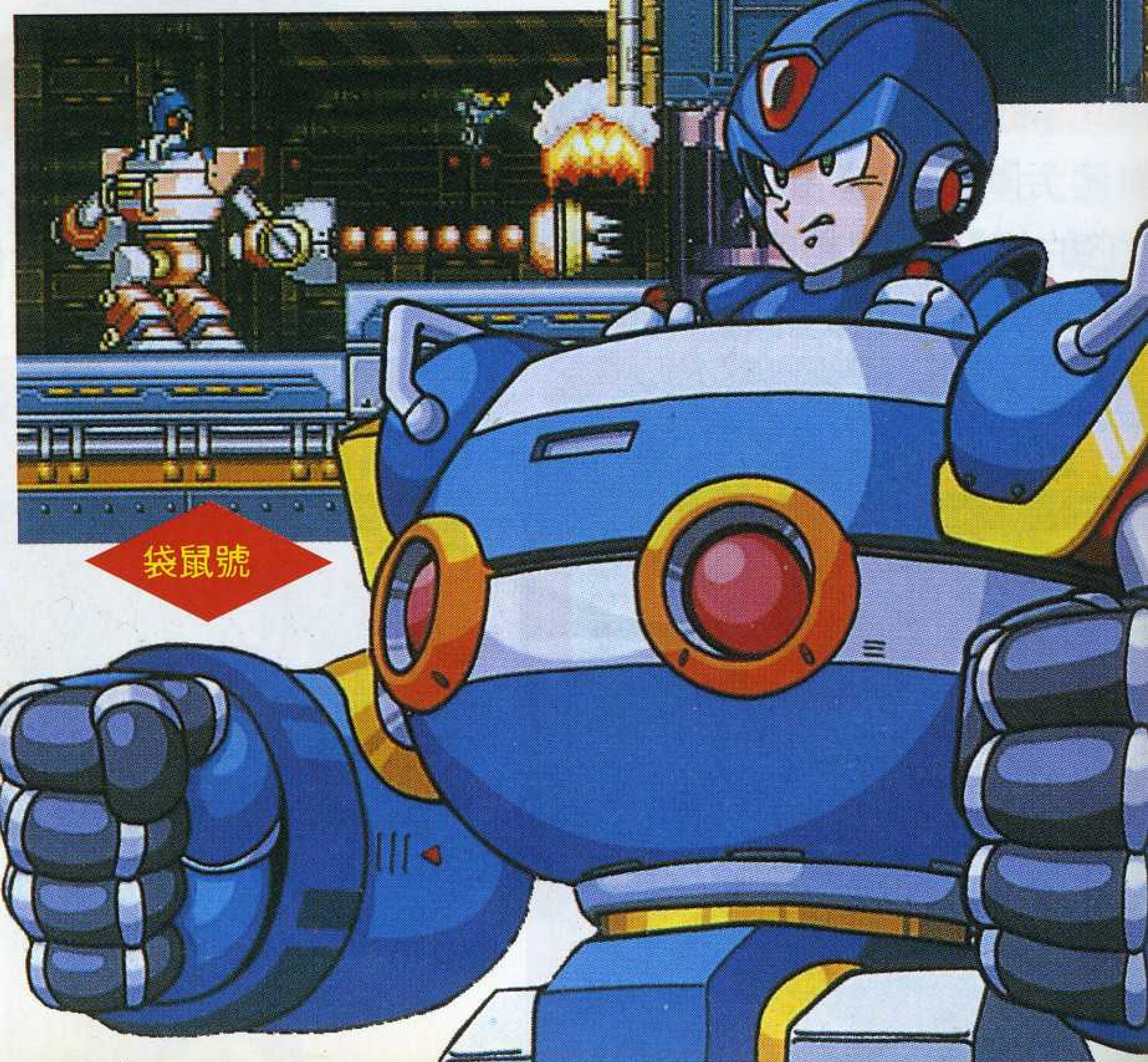
⇧雖然只有一下子，但能在空中稍作停留。



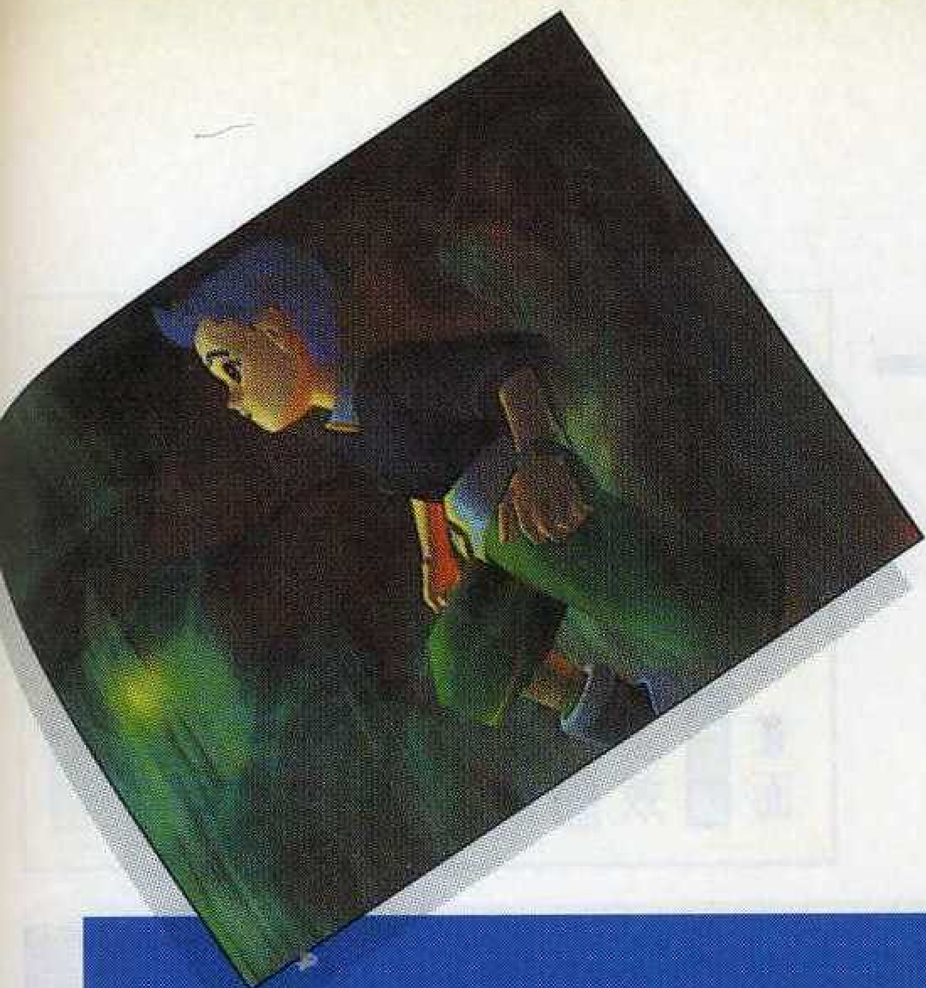
⇩在水中亦能自在地移動。也到達水流較湍急的地方。



水蛙



⇨按住攻擊鈕一段時間不放，就能使出「飛爪」。



ナイツ

飛天幽夢

畫面	音效	熱衷度	保存度	難易度	操作性

SEGA／ACT／¥5800

守護夢世界的5個伊底亞

「飛天幽夢」是以異次元空間的夢世界爲舞台，所以這與SF或是奇幻世界，是截然不同的。而且根據SEGA公司的描述，本款遊戲還具有全新的世界觀。

對於夢世界，其實有各種解釋，有人說是美麗耀眼的世界，不過也有它是黑暗世界的說法。德國病理學者夫雷德理查賀魯茲博士的著作「Traum」中就寫著，夢世界沒有一定的形態，將會根據迷惑的意識改變造型。所以意識到夢世界的人，會出現美麗的好夢，或是黑暗的惡夢世界乃是未知數。如果是美麗的夢世界，就被稱爲是「美夢國」，可怕的惡夢世界，就是「惡夢國」。當然夢到美夢並醒來時，心情會很愉快；相反的如果是惡夢，就會很不舒服。

美夢國與惡夢國的對立，將會在「飛天幽夢」確實反映出來。由於人類有「善、惡」、「喜、怒」的意識，所以惡夢國也企圖消滅美夢國，當然這也成爲故事的主軸。



介雙手發出光線的耐意斯。由於飛行軌跡會隱約出現局部的光芒，看來十分美麗。



介與「音速小子」相同，可以體驗「爽快」的速度感。由於可在空中自由移動，所以有極具迫力的遊戲樂趣。



在夢世界發行的飛行ACT

耐意斯的飛行動作，已經超過了「自由飛行」的極限。由於是在立體原野的空間中移動，所以視點角度十分靈活，飛行的快感因而平添不少。還有受到敵人包圍時，也能體驗射擊型遊戲的樂趣，所以必須要確實掌握時機。而要說到速度，當然也是不遜於「音速小子」的。

本款遊戲無論是世界觀或是操作性，都是十分獨特的作品。基本上這款遊戲從小孩到大人，應該都會喜歡。除此之外其利用高度CG技術所創造的幻想世界，將使玩家獲得前所未有的感動乃是無庸置疑的。



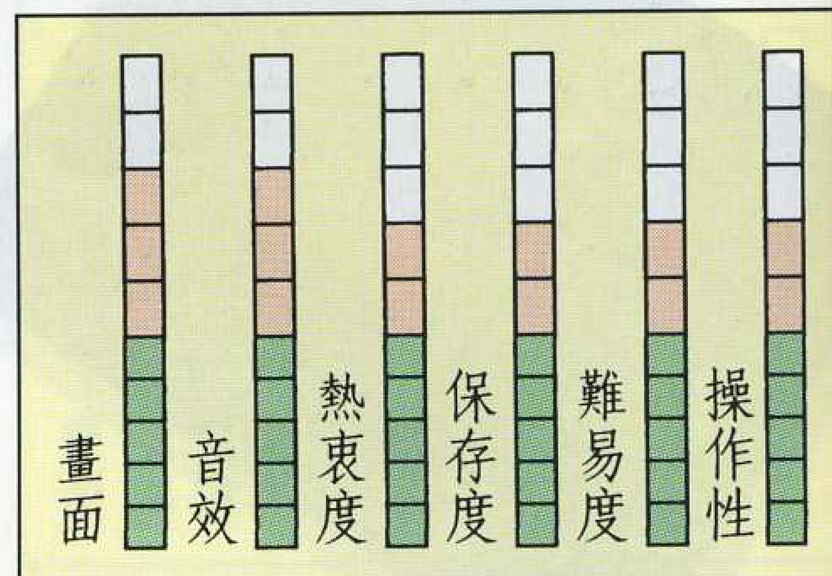


⇨爲了要奪走所有的伊底亞，邪念智者創造出2位優秀的魔人。與敵人戰鬥時，能夠體驗耐意斯在空中飛行的快感，一切正有如「夢幻」一般。



介體驗了飛行動作之後，會覺得地上的動作枯燥無味到家。

眞女神轉生



亞特拉斯／RPG／￥6800

充滿神祕・詭異氣息的3D RPG招牌經典

從FC紅白機時代起，一直走紅至今的女神轉生系列，所推出的最新作品就是這款眞女神轉生。而且這一款絕不是從SFC上移植而來，而是眞正在SS以原始創作劇情面貌登場的最新作。光這一點就夠讓人心動不已了。SS版的女神轉生，不知道是不是因爲Saturn主機給人的印象使然，感覺上風格似乎比較適合年齡層高一點的玩家。

這個遊戲基本上是在日本某些街道上，所展開的3D迷宮式冒險RPG。

主角是一個非常普通的青年（也就是玩家你），因爲捲入某個事件當中，不幸靈魂和肉體分離。後來主角的靈魂附身至一個已經被判定死亡、叫做「葛葉」的惡魔召喚師身體裏面。整個故事就從主角重新得到身體之後開始。故事大綱就是主角必須以完全不同境遇的身份過生活（並且在這個異常事態之下，想辦法找回眞正的自己。

說到女神轉生就會讓人連想到「惡魔合體」的系統，這個專屬本系列遊戲且充滿魅力的系統在SS版上依舊存在。而要想讓惡魔合體，玩家必須說服敵方惡魔成爲同伴才行。要讓惡魔成爲同伴，玩家要在遭遇敵人時的戰鬥畫面中，選擇畫面上的「TALK」指令來和惡魔交談。然後隨著交談的進行，和惡魔交朋友，最後成爲同伴。

新增系統「VICE」是什麼？

在Saturn版的戰鬥系統中，最有特色的就是這個「VICE系統」。VICE的意思是指「動物在本能上的惡習」，也就是說VICE系統賦予仲魔「性格」。玩家只能委託仲魔做某個行動，而仲魔則會依牠們各自的性格來做這個行動。



⇧同伴選擇使用魔法。一開始只能用拜託的方法叫同伴幫忙。

導入「忠誠度」後，和仲魔的關係會….

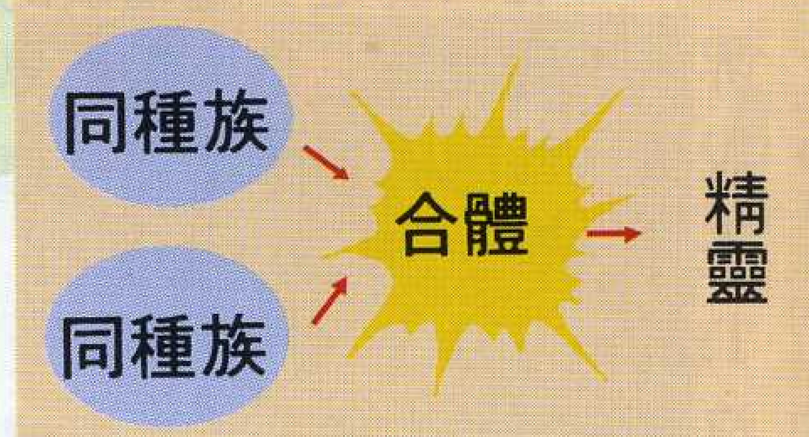
可是對於有一、二個習慣的仲魔，已經不能總是把戰鬥的事情交給牠們了。這一次在仲魔方面新加入「忠誠度」的屬性。在玩家和仲魔共同戰鬥時，忠誠度會因爲各種不同的要素而上昇，到一個程度之後，玩家才能夠對仲魔發出指示。

關於特殊類型的惡魔合體

在一般合體的基本法則下無法誕生的惡魔，一定要用特殊的合體法才能產生。以下介紹的就是特殊的合體例子。特別是Saturn版獨創的「御靈」和「造魔」，請玩家要特別注意！

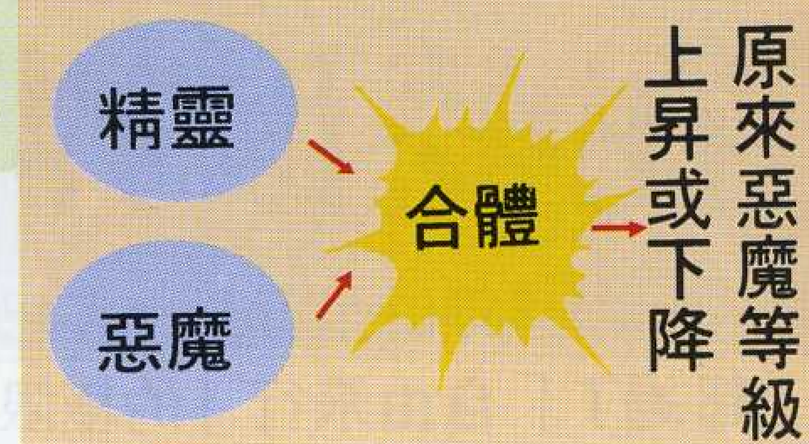
同種族合體

這種合體在前作也有。如右圖，將同種族的惡魔合體之後，就會造出特殊的惡魔「精靈」。在本作中利用3身合體也能造出精靈。



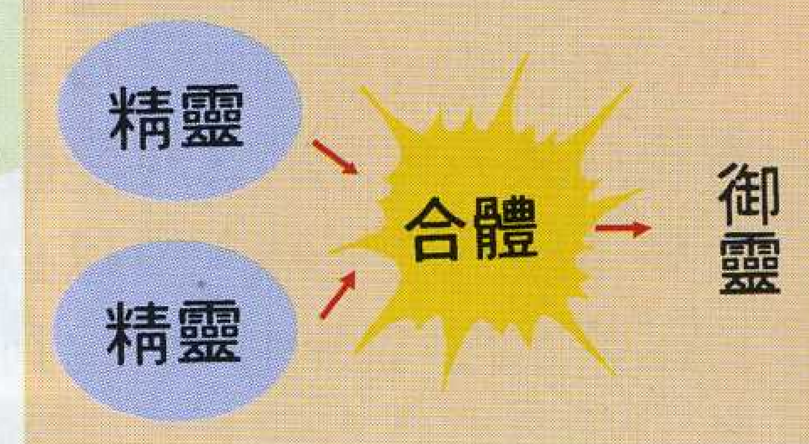
精靈合體 其一

把同種族惡魔合體成的精靈，再和惡魔合體的話，能使原來惡魔的階級上昇或下降。在本作中，也可以進行惡魔加上2隻精靈的三身合體。



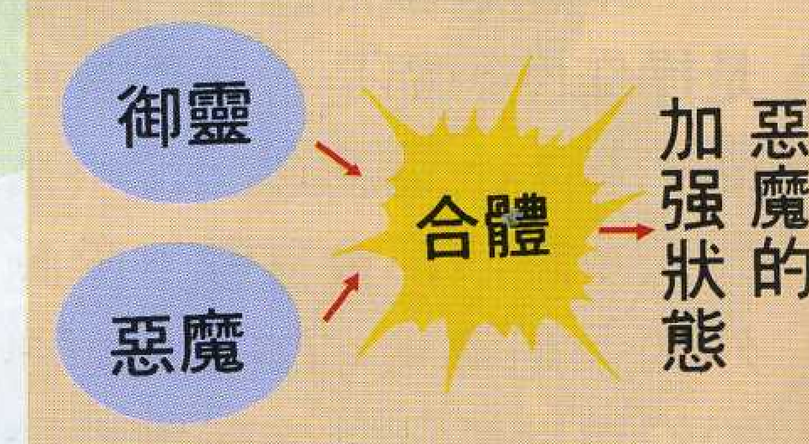
精靈合體 其二

把兩隻精靈合體在一起，就能創造出SS版眞女神轉生所獨有的新種族「御靈」。若將2隻或3隻合體在一起，則其結果都是相同的。



御靈合體

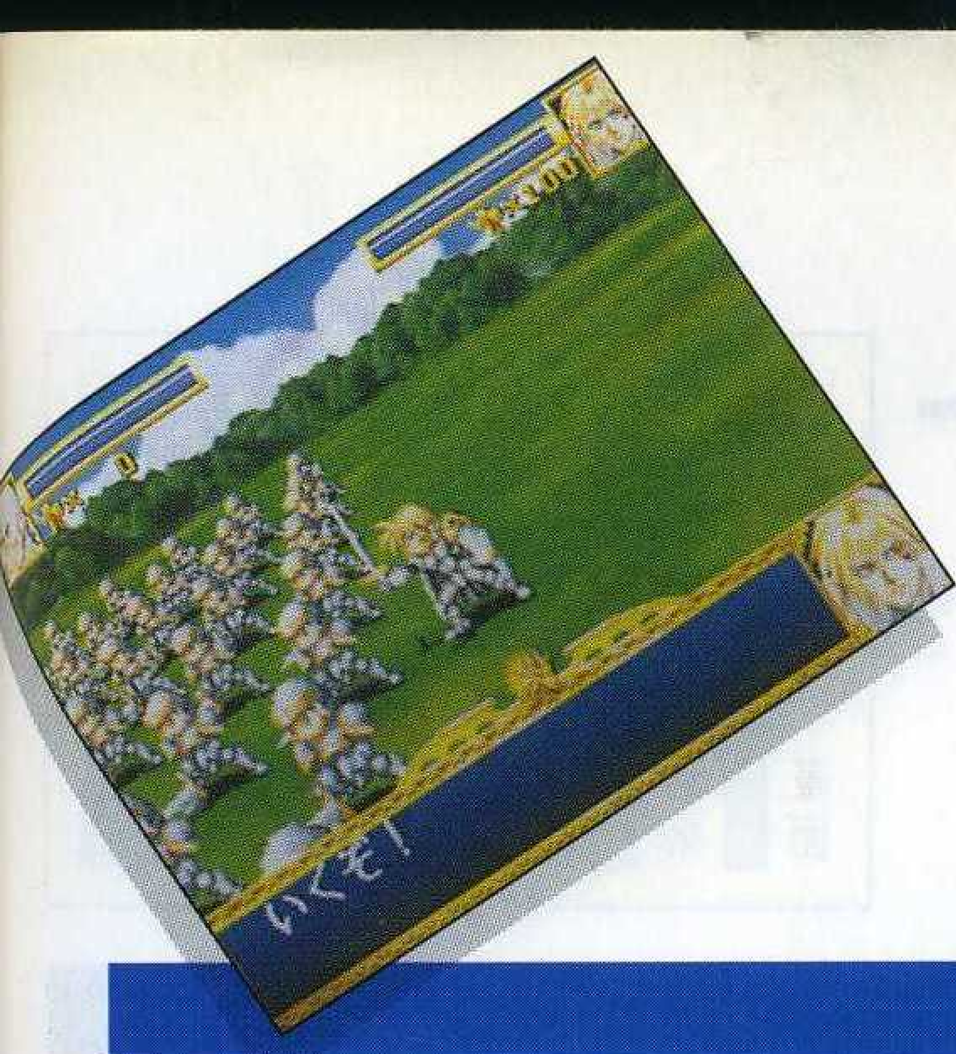
把御靈和惡魔合體。可以將惡魔的各種屬性直接提昇。能提昇的屬性值有能力、最大HP、最大MP。運用這個合體的方法，雖然要比較費心思，但卻可把等級低的仲魔，完全不改變形態地「養」成超強的惡魔。對組成一個隊伍付出越多心力，對這個隊伍的感情就越深，不是嗎？





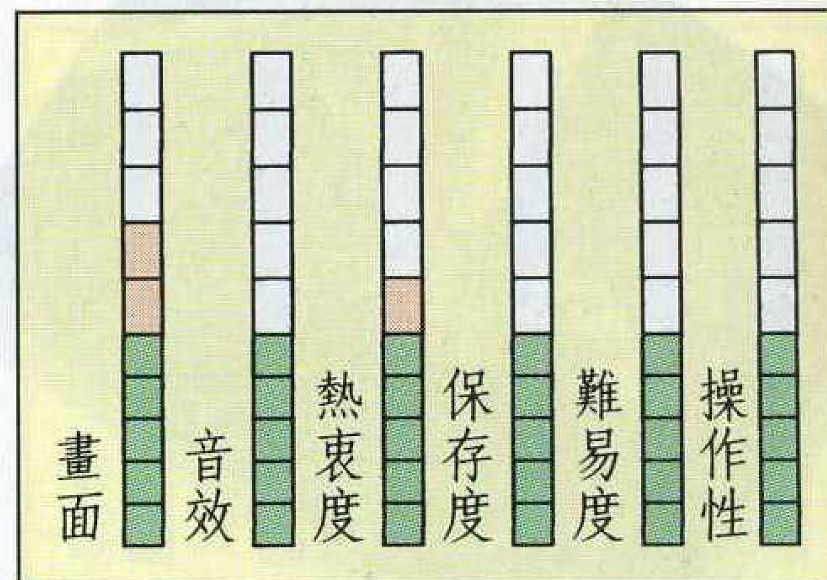
⇦即使本來是很弱的惡魔，努力和御魔合體後也能變强。

SEGA SATURN 軟體推薦金榜



ドラゴンフォース

聖龍戰記



SEGA／RPG／￥5800

壯大的劇情，追力的戰爭，塑造出魅力十足的SRPG

首先希望玩家注意的是這款RPG大架構的劇情設定。雖然背景是RPG常見的幻想世界，但遊戲中却出現多達100人以上的角色，由這些角色所編織出的人間百態中，故事逐漸推展開來，可說是非常壯大的世界觀設定。不只是我方角色間的人際關係，就連敵人兵士之間的性情、武將之間的人際關係都有。例如我方的師團長和敵方師團長若有情愫產生，只要靠交涉就能讓他叛變。類似上述事件，在遊戲中到處可見，整體劇情發展隨著選派武將的不同也會發生不同的變化。

在平原畫面中，是以即時處理型戰略SLG方式進行的。指派數個武將組成師團，指定目的地之後該師團就會在世界地圖上前進，並到達敵方城堡，此時遊戲會自動切換爲戰鬥畫面。戰鬥中除了可看到各武將華麗的必殺技外，「團體戰」之下100人對100人的戰爭場面，更是最精彩的部分。



⇧在重要時刻，會插入劇情動畫的演出。



⇧每週一次的內政。最重要的是召集能幹武將及視察敵情。



⇧雷堅特拉大陸的勢力分布圖，召集有才幹的武將，擴張領土

成爲一國之君統一大陸

在6個國家、6個國王當中選出一人進行遊戲，目的是使這位國王完成統一雷堅特拉大陸的大業。這段歷史將成爲故事的主軸，因此結局也只有一個。但隨著選擇角色的不同，開始的狀況也有差異，故事也會不一樣。另外在過關之後，會再增加另外兩名角色，而變成8個角色可供選擇。



⇦⇩先選國家，看了國王的介紹再決定。



勤於內政也是國王的義務



⇨武將用多的道具加以強化能力可多加利用。

在內政畫面中，可以頒發勳章給立功的部將。而頒授勳章對武將的成長有絕對影響，如果武將取得勝利卻未給予勳章，忠誠度可是會下降哦！在內政畫面時給予武將道具，更能使獲贈的武將戰鬥能力提高。另外和捕獲的武將談話，也可以說服他們投效我方喔！

戰功一覽表
グレン　ガーラン城滞在
今週の結果
勝利 3　総勲章数 10
敗北 3　総戦闘数 6

Name	Lev	
ティリス	4	エンペラー
グレン	4	パラディン
マノア	2	メイジ
デュラン	2	ファイター
ラインノール	2	メイジ

⇧檢閱武將的戰功，給予有功者勳章。千萬不能偏袒。



⇨適當地表揚武將功勞則可以期待下一次更好的表現。

戰鬥前選擇武將

和敵方師團接觸，開始戰鬥之前，會先進入戰鬥準備畫面。選擇出陣的武將後，就會進入壯烈的戰爭場面。每一位武將都有自己的必殺技，多加善用可對戰鬥十分有利。進入戰鬥前也可以先和敵方武將交涉，隨交涉狀況的不同，敵人將有可能叛變投效我方，也有可能和玩家決裂開戰。



⇧選擇出陣的武將。

いくぞ!



⇧能看到國王的詳細戰績。

SEGA SATURN 軟體推薦金榜

パンツアードラグーン ツヴァイ

飛龍戰士Ⅱ

畫面	音效	熱衷度	保存度	難易度	操作性

SEGA／STG／￥5800／其他對應機種：OVA：開發中

大幅超越先前版本的美麗畫面，吸引了不少之前對STG毫無興趣的玩家，甚至不會因爲難度高而降低對此遊戲的支持。在衆人熱切的棒場下，飛龍戰士「Ⅱ」堪稱SS經典大作，以下簡單介紹遊戲故事的內容。

故事發生在某個遙遠的星球上。星球上的人們畏懼以前他們的祖先留下的「遺跡」，以及在其中築巢棲息的「攻擊性生物」。主角蘭迪則是出生在一個靠飼養這些攻性生物以維持生計的族羣中。有一天，族人的村子不知被誰放火燒掉了，只剩下蘭迪，以及蘭迪私下違背族中禁令而養育的一隻擁有翅膀、突然變種的攻擊性生物—飛龍。

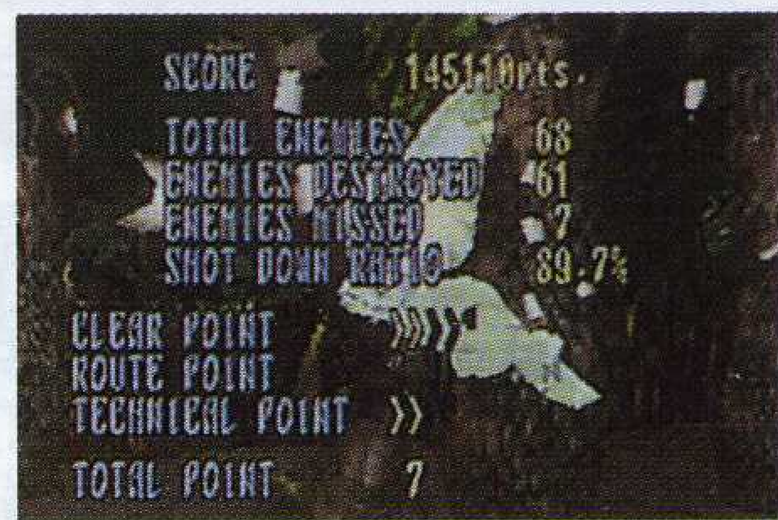
遊戲本身是3D射擊遊戲。主角坐在攻擊性生物．拉吉的背上，使用兩種武器和襲擊而來的敵人戰鬥。兩種武器分別是可以連射的巴爾幹砲，以及鎖定之後會自動追蹤敵人的追蹤雷射。遊戲最大的特徵就是能切換四週360度的視點。使用L．R鈕即可切換前、左右，後等方向。敵人亦是從任何角度攻擊過來，因此觀察畫面右上的雷達，快速向有敵人的方向改變視點，就成爲極重要的反應技巧。

Ⅱ代和前作有哪些不同呢？答案是畫面的視覺演出效果都大幅加强。老實說，大多數的遊戲都只讓玩的人會覺得很有趣，若能讓在旁邊看的人都能覺得有趣的作品，眞是少之又少。利用S.S.的高性能，再加上製作小組堅持要「做出一些東西給大家看看」的熱誠下，Ⅱ代除了玩性十足的聲光震撼外，更深具收藏價值。

還有一點值得高興的，就是遊戲難度降低了。遊戲會根據玩家的技術自動調整難度，只要努力，相信能玩到最後。另外玩家也能儲存進度，隨時可從以前中斷的舞台繼續接關，對忙碌的人而言眞是一個好消息。而另個特徵就是遊戲也能玩得更深入了。各舞台在中途設有分歧點，即使已經玩過一次，下一次仍可以不同的路線過關。還有，主角騎著的飛龍，會隨著遊戲進行及玩家到目前爲止的成績，而不斷變身，成爲更强大的攻擊生物。看飛龍能夠成長到什麼程度，也是遊戲樂趣之一



⇧注意前方的兩條分歧。選擇左或右會進入不同的舞台路線。



⇧依遊戲的內容不同，會影響到龍會成長。能夠成長到什麼程度也是遊戲中的樂趣之一。



⇦在各舞台的最後都要和頭目交手。對付擁有壓倒性力量的頭目，要以巧妙的操作擊敗他們。

仍然有鎖定雷射這玩意

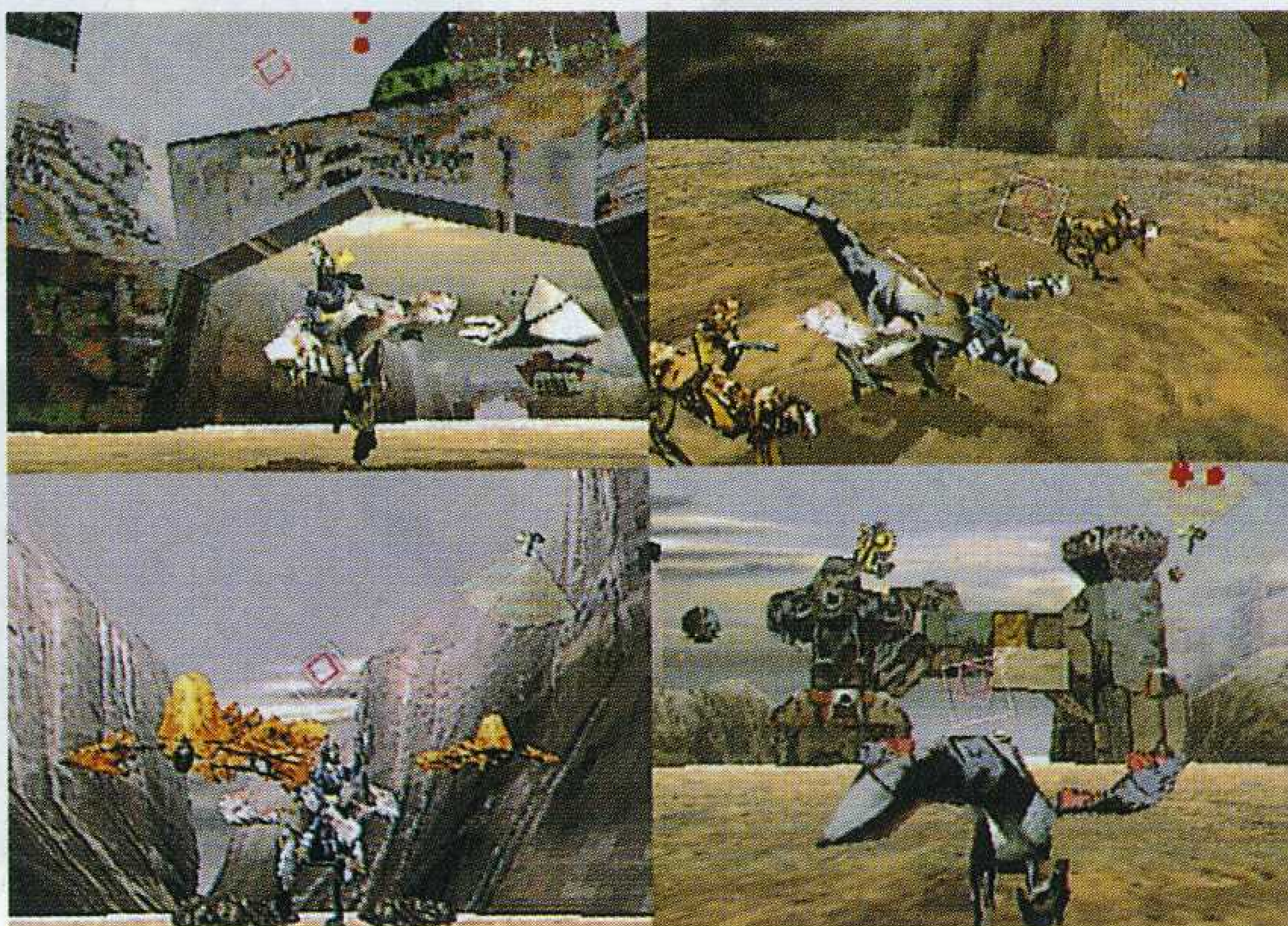


⇧鎖定，開火！這就是飛龍戰士的樂趣所在。



⇧漂亮命中目標。武器和下次相同，有巴爾幹砲及追蹤雷射兩種。

展開激烈的地面戰鬥



⇨門上的砲台集中砲火猛烈攻擊。

⇦和並排奔跑的敵人近身戰鬥。

⇨前作第二關出現的地蟲，這次亦登場。

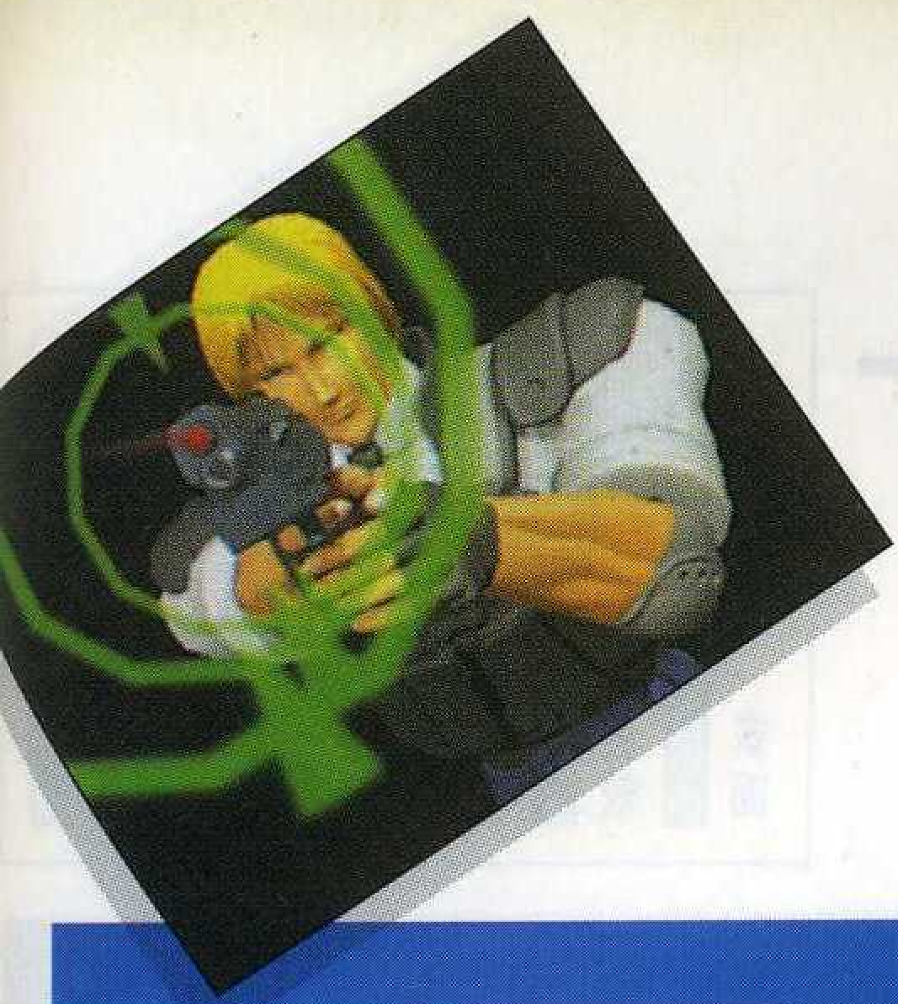
⇦化為要塞的門。能安全通過嗎？

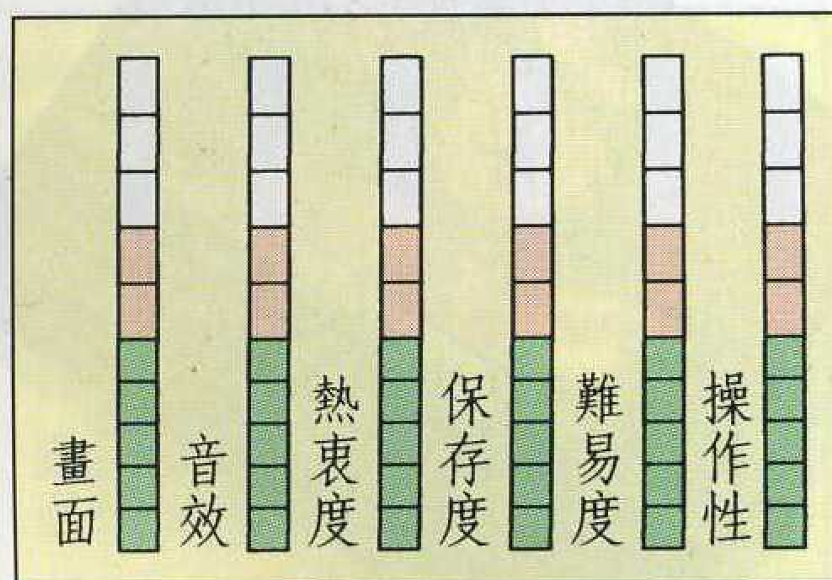


⇧利用畫面急速轉換等等電影手法完成的開頭動畫，可以讓玩家產生和主角相同的戰鬥氣氛。

バーチセコツプ

VR戰警





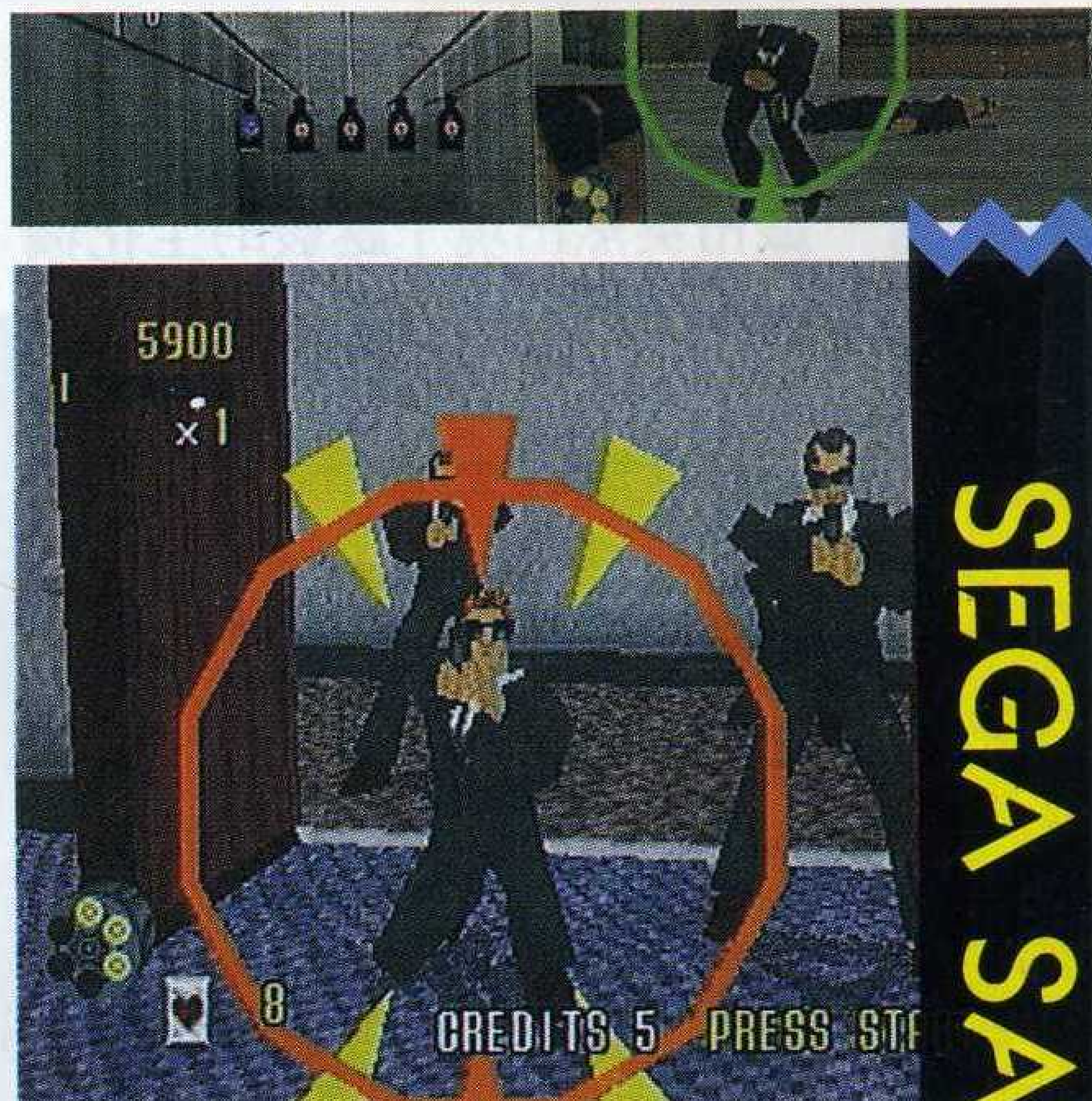
SEGA／STG／¥7800

只有POLYGON作得到的槍戰場面

這個遊戲的規則十分簡單，只要將畫面上出現的敵人，以手槍型控制器「光線槍」一槍一槍瞄準射擊就行了。即使對不常玩遊戲的人，也可以推薦這套遊戲給他們。雖然玩法很簡單，但遊戲內容却是值得再三體驗，夠玩家玩很久的。附帶提一下，這款移植自大型電玩的遊戲完成度很高唷！

在放長假的時候如果有朋友或情人來訪，準備另一支光線槍，就可以合力打擊壞蛋，一起享受遊戲的樂趣。在大型電玩場可以看到情侶在一起玩，實際上在家裡也是可以做到這一點喔！玩熟了之後，還可以在訓練模式之下互相比賽。此時若再加上各種不同的比賽規則，就更有趣了。例如用拔槍的方式，先不要把槍拿在手中，比賽誰的單發命中率高。或是背向螢幕射擊；甚至一方使用滑鼠來玩（如果用控制器，那强弱的差距就會太大），利用這些增加困難度的模式，還能使遊戲難度漸漸增加。

即使你沒有朋友要來拜訪，VR戰警的警匪槍戰快感，一定能讓你玩得非常快樂。當玩家全部玩完之後，選項會增加，不但能玩到與畫面左右相反的「鏡子模式」，還可以改變舞台攻略的順序，看到不同的結束畫面。即使你全部玩完上述模式，還有一個「段位認定模式」在等著玩家。或者利用只射擊敵人手掌的「Justice Shot」等等技巧獲得高得分。越玩越能體會到這個遊戲的深度哦



SEGA SATURN 軟體推薦金榜



⇧一個一個確實擊倒，基本上就沒有問題。



⇧快被幹掉之前壞蛋會假意投降。但壞蛋的話能信嗎？



⇧記住遠處不易見到的敵人，以及一出現就攻擊的敵人。



⇧對敵人仁慈就是對自己殘忍，對眼前的敵人千萬別留情。



⇧鏡子模式的第一舞台。門口守衛室變成在右邊。



⇧不愧是敵人的根據地，敵人火力格外强大。



⇧過關之後明明可以放心，卻又出現這討厭的傢伙。



⇧能夠玩到這裡，應能輕鬆地打倒敵人。

照過來 照過來！

校正光線槍的準星

買到光線槍之後，先控制一下自己高漲的情緒，確實地校正準星的設定。盡可能使用較大螢幕的電視，並且採取能固定住手肘的姿態





過關之後更有趣

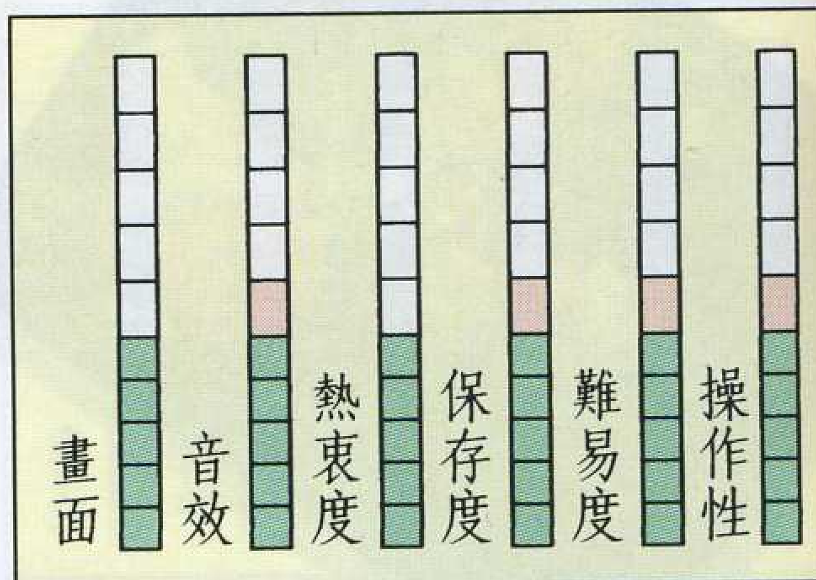
打倒最後的頭目，看完結束畫面之後，竟然連VR戰警也出現了段位認定模式。另外在設定選項中增加了「鏡子模式」等等的新設定，使VR戰警變得更有趣



スナツチャー

攔截者





柯拿米／ADV／￥5800／其他對應機種：PS

擁有獨特世界觀的最新冒險鉅作！

這個遊戲的舞台是瘋狂、頹廢的城市，新神戶市。在這城市突然出現了謎般的生化機械人。由於這些生化機械人會殺害人類，並且將被害人的身體據爲己有，因此被稱爲「攔截者」。爲了處理掉這些怪物，人們組成了特殊警察（JUNKER）。

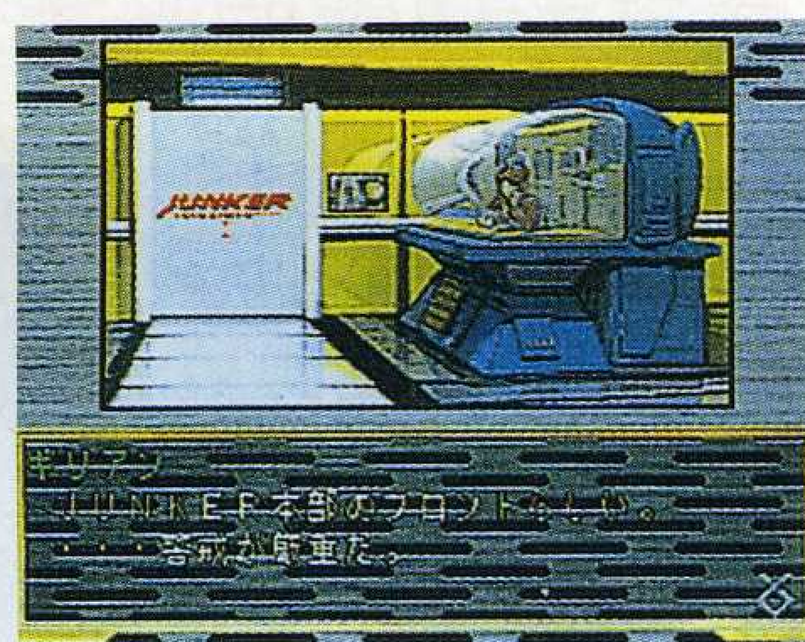
玩家就是扮演處理攔截者的「執行者」。



⇧到處都是摩登的建築物。平常情侶們會在此聚集。

JUNKER本部是搜查據點！

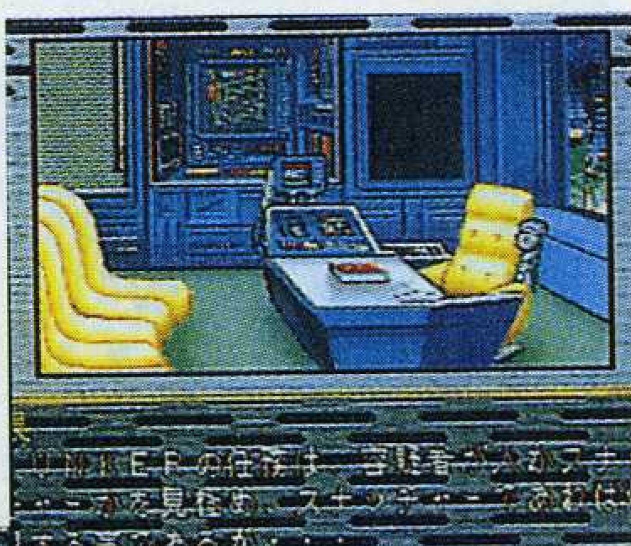
搜查行動是以JUNKER本部爲基地。本部中有局長室、搜查員寢室、電腦室、射擊室等等房間，除了要搜查每一個房間之外，這些房間也都各有重要用途。例如在和攔截者戰鬥時要用到槍，射擊場中就有以實戰爲導向的射擊訓練。先在本部確實訓練之後，再出去和攔截者戰鬥吧！



⇧JUNKER本部的前門。有堅固的力場防禦。



⇨也要去搜查員的房間看一看。

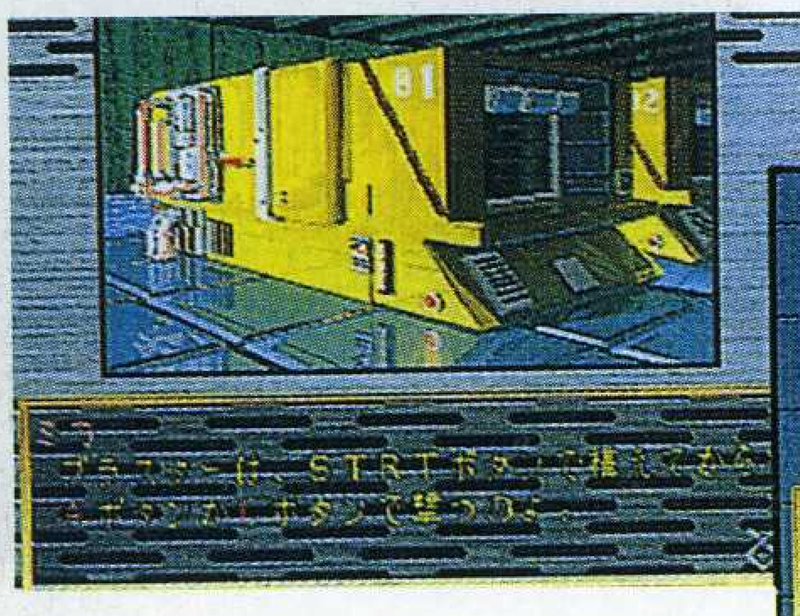


⇨搜查陷入僵局時就到局長室去吧！



⇦從克蒂口中問出情報。

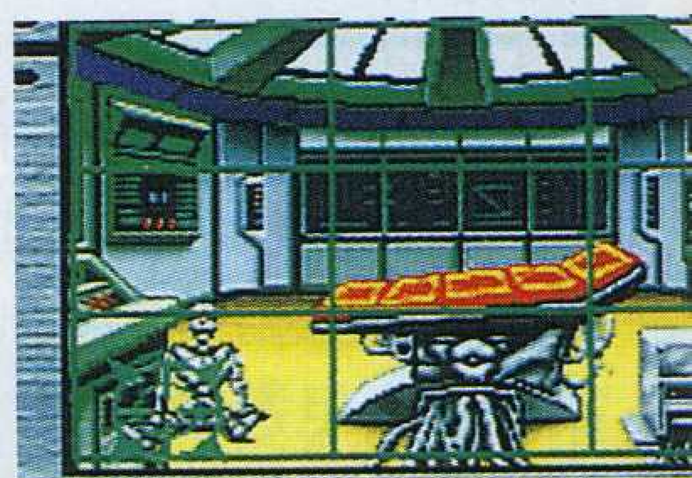
⇩爲準備和攔截者戰鬥，最好要訓練一下。



⇦小心不要射到普通人。

生或死？與攔截者的壯烈戰爭

「攔截者」中最有趣的要算是射擊場景了。玩家可以在JUNKER本部的射擊場內接受訓練，累積應付實戰的經驗。如果能在此做出完美的成績，對實戰會非常有幫助。雖然蠻可惜的是，射擊場面並不多，但足夠讓玩家嘗一嘗手心冒汗的緊張滋味了。

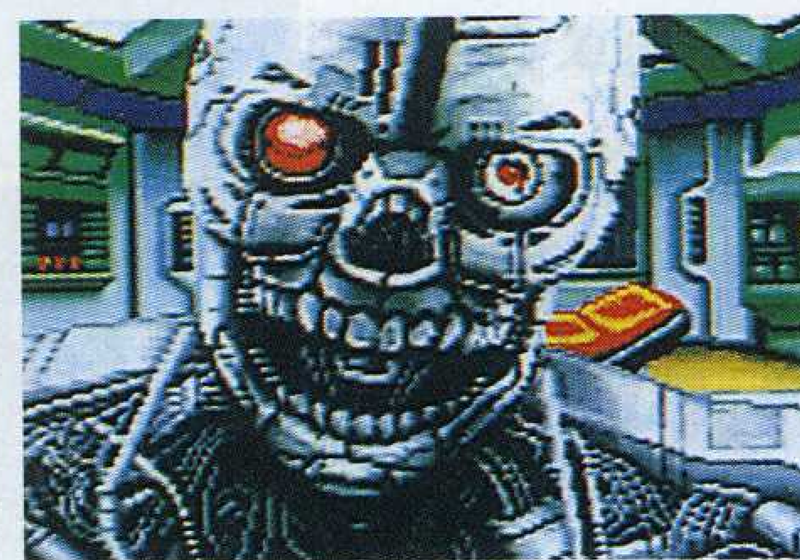


⇨不允許失誤。在被擊中前射擊。

⇦在射擊場內認眞練習。快速與精準是要求的兩個重點。

披著人皮的惡魔「攔截者」

神秘的機械生命體攔截者，會殺害人類，並且吃掉被害人的身體做爲已物，最麻煩的是，攔截者外表上看起和人類一模一樣，根本無法知道有多少攔截者潛伏在城市中。到底極端殘忍的牠們，目的何在？



⇧只中彈一發或兩發對它都是小事一件。要拼命攻擊才行。



⇧和好伙伴「鐵輪」一起出擊。俗話說：「搜查要靠腳力。」



⇧故事會出人意外的發展。到底「攔截者」眞正的目的是……？

畫面更加美麗生動！

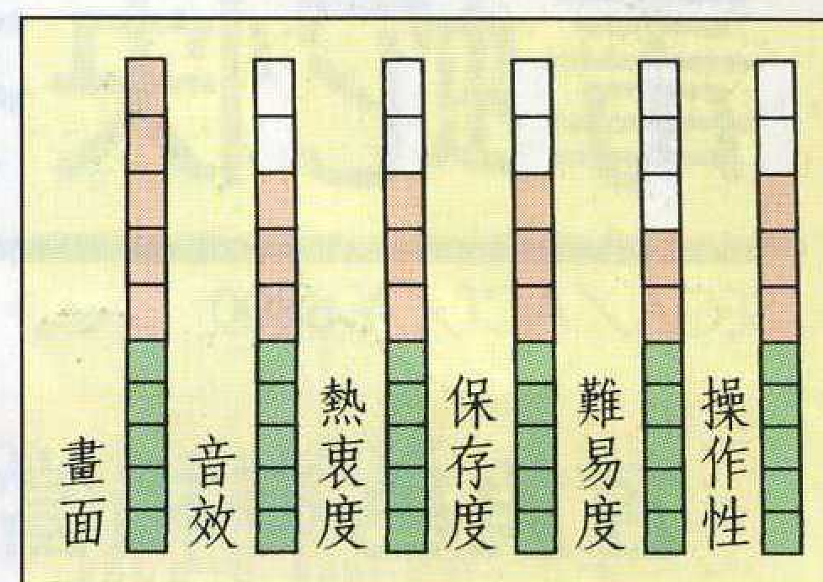
雖然這個遊戲已從電腦移植到PC-E版上過，但這一次移植到saturn上時，畫面變得更漂亮。saturn版是完全移植、忠於原作的版本，自然那些有點恐怖、悽慘的畫面也一張不漏、完全移植。這在PS上可是看不到的喔！

⇩淒慘的畫面。這可是只有Saturn版才有的視覺畫面。



セガラリー・チャンピオンシツプ

冠軍杯賽車



SEGA／SPG／￥5800

MACHINE SETTING

這又是一款在大型電玩場非常受歡迎，以越野賽場爲主題的賽車遊戲。想得到優異的時間記錄雖然相當不容易，但由於怎麼撞座車都不會受到損傷，因而成爲一款老少皆宜，不致曲高和寡的遊戲。此外，連動物等等都會出現的美麗景色，就算單是指旁觀也會成爲一種享受。在對戰的時候，還可以讓其中一邊慢一些起跑，讓較厲害的一方受到限制。

大型電玩版的冠軍杯賽車，是實際上看得到且存在的TOYOTA賽車、或是Lancher、Delta賽車，在分爲初、中、高三級的三個跑道上，在限制時間內跑完，這稱爲「冠軍杯模式」。另一個模式則是從三條跑道中選出一條，走到完爲止的「練習模式」。saturn版則除了這兩個模式之外，加入「競時模式」及「2P對戰模式」。另外在saturn版中，玩家可以用「設定模式」自由改變賽車組件的設定；還可以讓「競時模式」裡，該跑道最快記錄的車輛變「幽靈車」，和玩家的車子同場競技，只要玩家能夠超越這輛車，就能成爲最短時間紀錄保持人，使玩家有身歷其境的感受





■前懸吊及後懸吊系統

在懸吊系統方面，前後分別可以設定從鬆到緊的五個階段。較緊的時候懸吊系統會變硬，車體左右擺動減少，移動上比較僵硬。甩尾過彎時，很容易就會滑出去。相反的在較鬆的情況，路面的反動力都會被懸吊系統吸收。

在調整懸吊系統時，最重的是前後的平衡。前面較鬆，轉彎時易向內側偏移；後面較鬆，則轉彎時易向外側偏移。看玩家自己是採用四輪貼緊地面的方式，還是常用甩尾過彎的方式，配合自己的習慣，找出最適合自己的平衡方式。

■活門

引擎的活門有五階段供調整。可是大致上對車子沒有什麼影響，只能說是一種興趣而已。

■排檔

可以選擇AT（自動排檔）和MT（手動排檔）兩種。手排檔車雖然操作上較複雜，但利用換低速檔的技巧可以迅速甩尾過彎；起步時也可以用二檔起步。而且手排最棒的就是極速比自排的高。剛開始玩的時候用自排的也可以。

■輪胎

從軟到硬共有五種可供選擇。在冠軍杯賽車的跑道上，有鋪柏油及未鋪柏油兩種路面。軟的輪胎較適合未鋪柏油的路面，而相反的硬的輪胎就適合在有鋪柏油的路面。配合自己想要征服的跑道，審慎選擇吧！

■方向盤

從慢到快共有五個階段可以調整。方向盤調得越快，只要輕輕轉一下，車子就會轉向。調得快的時候，好處是撞到轉角時很快就能控制車子，壞處則是初學者容易蛇行。玩家可以用不同的設定試試看。



幽靈車

等於一人單獨對戰模式。選這部車後，玩家可以和自己最快的紀錄再比一次。幽靈車的表示方法也有六種方式，如以閃爍的方式顯示。



重播功能

就算自己操作得很菜，在重播功能下看起來也很帥。在重播畫面下不只能觀賞自己的比賽經過，還能以各種角度觀察，分析自己的賽車方法。



2P對戰模式

不管怎麼說，最能讓人沸騰起來的就是這個2P對戰模式。對戰模式是採取上下畫面分割的方式。

毒蛇快打 ファイティングバイパーズ

SEGA／ACT／￥6800

各角色有相當高的移植完成度！



强力爆擊
⇧葛蕾絲的防禦＆攻擊能夠破壞防禦鎧甲。

本款遊戲有各種華麗的技法，而SS版也順利加以移植。當然除了動作之外，攻擊威力等，也有精細的設計，所以從畫面照片就可知道，完全不遜於大型電玩版。有關角色的固有技，玩家一定要仔細參考。

順利移植！　無望男

在畫面上方可以看到一位損傷量表的男子，這位「無望易」如果防護鎧甲將要遭到破壞，就會馬上閃爍。



⇧只要8連勝，就會出現不同的姿勢。玩家一定要不斷嚐試。



威力迴旋
⇧2次拳擊之後，再使用上段迴旋踢的技法。



强鎖攻擊
⇧指令輸入難度極高的投擲技。如果選擇拉克塞爾，就一定要使用。



加農上勾拳
⇧漢妮的中段攻擊。無論是蹲下或站立狀態都能使用。還有能夠進行空中連續技。

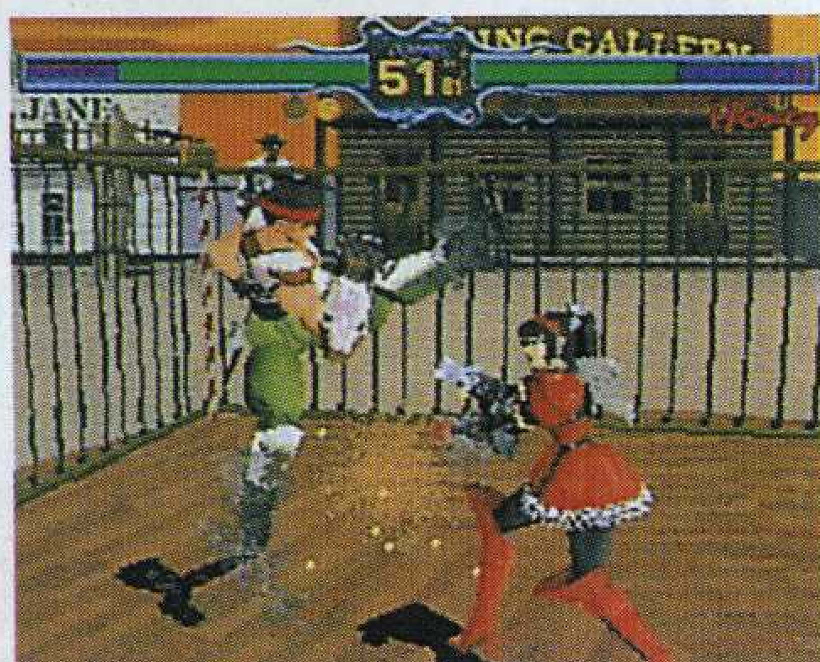
順利移植！　2P顏色！

雖然只有在角色選擇畫面才能進行確認，不過每位角色的2P顏色，也都順利移植。至於2P顏色的選擇方式，是否與大型電玩版相同它也是大家注意的重點。

追加SS版的獨創模式！

調整模式

這是SS版調整遊戲進行的模式。在大型電玩版中，有些技法的威力過强，也引起玩家的不滿，不過利用這個模式，就能調整各技法的威力數值。



⇧由於這種跳躍攻擊威力過强，使得對戰的「公平性」……。



⇧時夫强力的連續技，已經加以調整……？

練習模式

到目前爲止，還不了解這個模式的內容。不過從模式名稱，就可預測能夠練習技法的指令……。



⇧在這個模式中，也能練習空中連續技。



⇧如果是指令難度相當高的技法，就能利用這個模式進行練習。

VR戰警2 バーチャコップ

SEGA／STG／價格未定

消滅為非作歹的巨大幕後犯罪組織！

SS版「VR戰警」推出時，立刻獲得極大的好評，現在該系列的第2部作品，也將要在年內登場。

玩家將成為VR城警察署（V、C、P、D）的警官，並要利用光線槍打倒陸續出現的敵人。這回的最大特色，就是會在列車以及飛車上以追逐方式進行槍戰。所以在高速移動的汽車或是列車中，將可體驗與前作完全不同的槍戰快感。

前作中可自動察覺敵人，鎖定信號閃爍的警告系統，以及持光線槍對畫面進行攻擊的方式，也能在「2」中使用。除此之外，由於新角色的女性刑警登場，所以故事內容更富變化。



⇨與前作相同，當舞台結束時，就會計算分數。另外也還會顯示命中率等各種資料。

VR城出現新的危機！

在1年前的夏天，經由刑警瑞吉與史麥提的努力，終於消滅了犯罪企業EVL公司。不過不久這個組織又再展開了破壞計畫。刑警瑞吉等2人得到消息之後，就與新伙伴進行調查……。

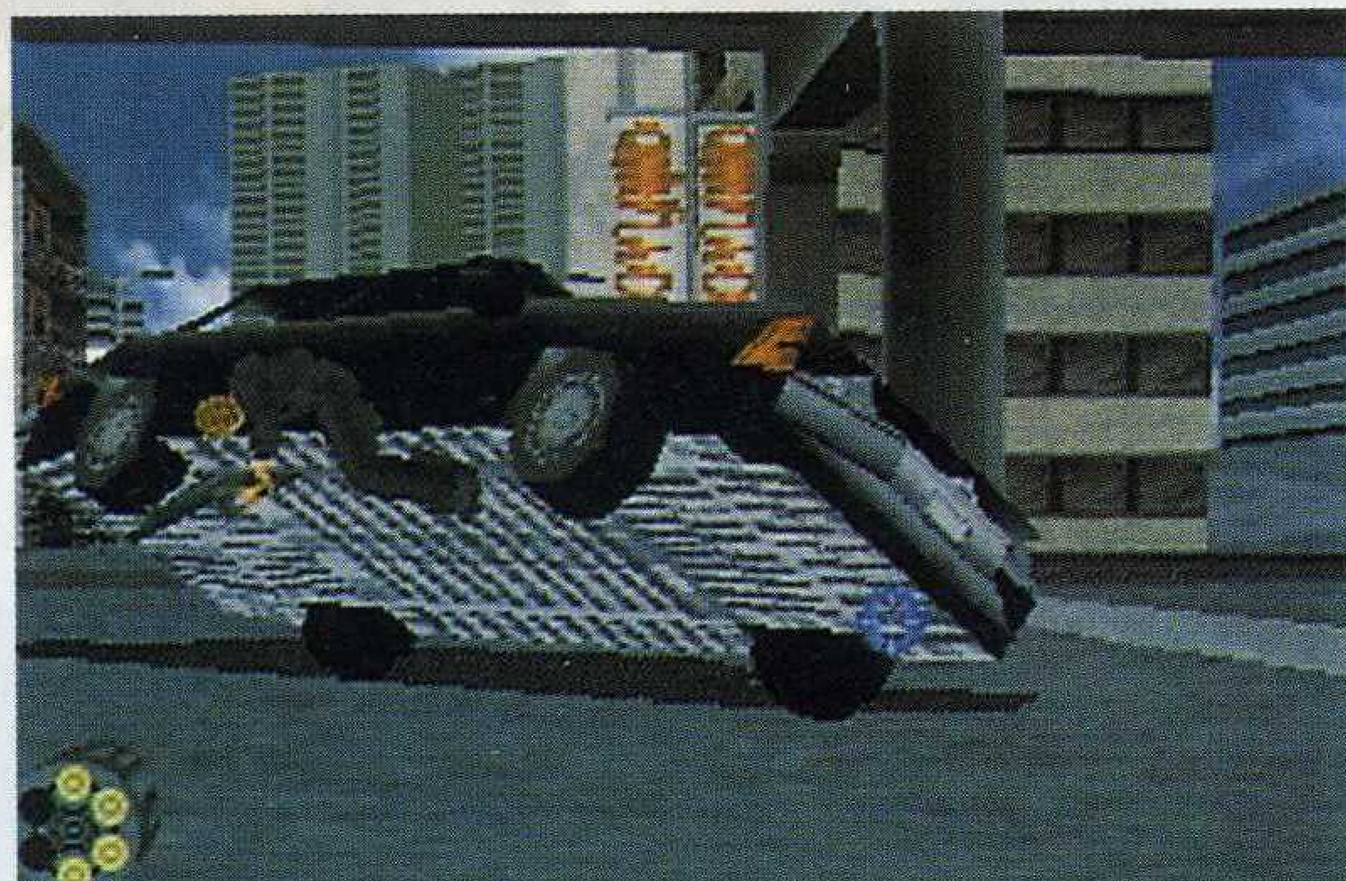


⇩1年前被消滅的組織……。

在分歧地點選擇左方前進

在「VR戰警2」中，導入了舞台分歧系統。也就是會在分歧地點的左右方會出現招牌，根據玩家所攻擊的招牌，將會決定進行方向。這回是介紹初級舞台左方的通路，而且會與强盜犯展開飛車追逐槍戰。所以即使是相同舞台，也會有不同的展開方式。

⇧這是初級舞台的分歧地點。共有都市跑道與海岸賽車跑道，要馬上展開行動。



⇦隨著聲響，敵車發生撞擊，而在被槍擊中時，還會看到破損的車體零件飛散，十分過癮。

⇩由於會出現許多敵人的攻擊，這時只要鎖定之後，就馬上攻擊。當然如果沒有快速反應，自己就會受到損傷。





⇨乘坐警車時，敵人會進行攻擊，所以玩家能夠體驗緊張刺激的飛車槍戰。



珍娜

本名／珍娜・瑪謝爾
生日／9月24日
星座／天秤座
血型／A型
喜好／法式咖啡

史麥提

本名：吉米・克魯斯
生日／2月13日
星座／水瓶座
血型／B型
喜好／賽車



瑞吉

本名：麥克・哈迪
生日／8月7日
星座／獅子座
血型／O型
喜好／狗

銀河之星 LVN シルバースターストーリー

JAPAN ART M／RPG／¥5800

戰鬥中可以看到角色可愛的動作

如果進行戰鬥時，亞雷斯一行人與怪物能在畫面中自由移動。還有戰鬥場景中，角色的動作都非常可愛。所以在無將爲各角色介紹角色在序盤時的動作，當然戰鬥之後的獲勝姿勢也十分有趣。各位千萬別錯過了喲！



⇧即使是AI戰鬥，角色也會移動，並也能夠使用特殊攻擊。

——好～！



⇧從左至右，依序是阿雷斯、露娜、拉姆斯受到損傷時的造型。當然看起來都非常可愛。

特殊攻擊時更有華麗的動作！

在戰鬥場景中使用魔法或特殊攻擊時，可以看到華麗的動作。下方照片是阿雷斯所使用的劍舞特殊攻擊，劍舞也是SS版初次登場的技法。除了阿雷斯之外，其他角色也能使用各種新技。



⇧也有華麗的攻擊方式。

阿雷斯 劍舞 首先快速接近敵人，並不斷進行縱斬切、橫斬切，其後就向後方跳躍著地。



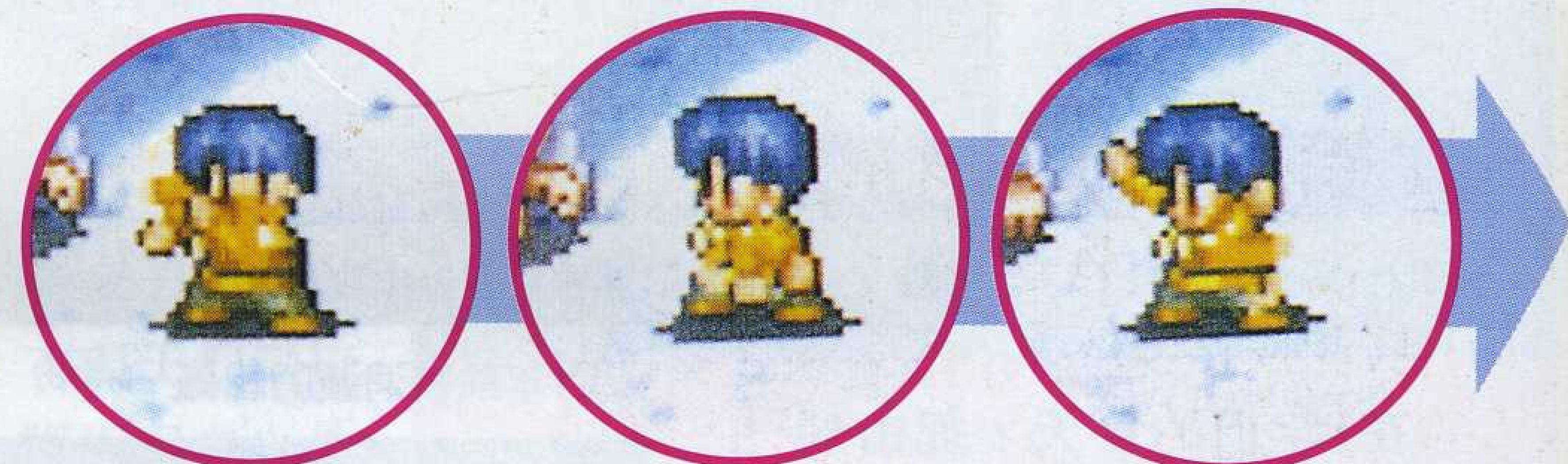
阿雷斯 裝備劍的狀態進行攻擊。這時可以看到使用全力斬切敵人。



露娜 赤手空拳進行攻擊的類型。由於是使用小拳不斷攻擊，大概是女孩常用的動作？

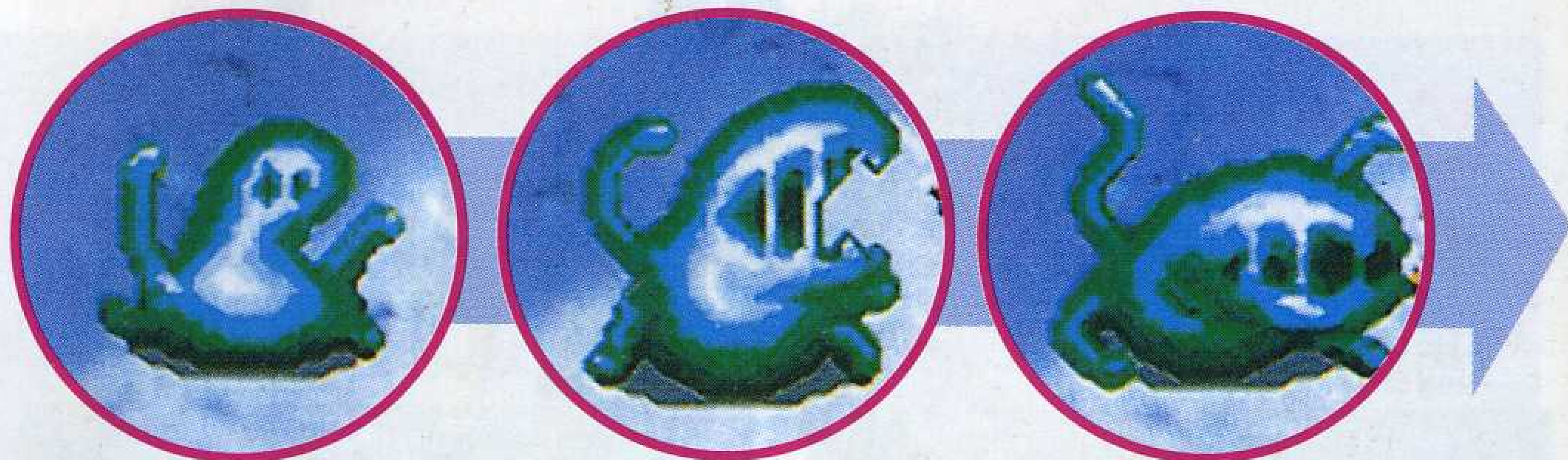


拉姆斯 也是赤手空拳的攻擊方式。不斷揮動手腕進行攻擊。



也要注意怪物的動作

怪物能夠使用各種動作攻擊而來。除此之外，接近亞雷斯一行人時，也能看到各種移動手段。在登場的小嘍囉怪物方面，不僅能夠使用平常攻擊，有些怪物還能進行特殊攻擊



史萊姆 由於使用令人想像不到的攻擊方式。所以在對戰中一定要特別注意。

沙斯卡吉 雖然是小嘍囉，卻有2種攻擊方式。尤其投冰會造成重大損傷，一定要小心回避。



櫻花大戰 サクラ大戰

SEGA／AVG／價格未定

主角的行動會影響故事內容

「櫻花大戰」之所以被稱爲是「動人的冒險型」遊戲，其實有一定的理由。一般的冒險型遊戲大部份是會依照故事情節進行的，說得較貼切些，就有如是看書或觀看錄影帶一般。

不過在「櫻花大戰」中，將會根據主角大神一郎的行動，而有戲劇性的變化。例如大神所做的選擇，甚至也會改變女主角。所以玩家每次進行遊戲時，都會有新的體驗。



⇧面紅耳赤的櫻花。可以看到櫻花心中的感情……。

稍微公開各角色的事件

根據信賴度不僅女主角會改變，就連故事內容也會變換，所以這也是「櫻花大戰」的魅力之一。

就單純的變化而言，只會改變角色，這時的狀況設定，幾乎不受影響。例如在過年時到祠廟拜拜的事件，只會改變一起前往的角色。

還有每位角色都有各自的特性，所以也會有角色獨特的事件，當然這與角色的生長環境有關。是千金大小姐，這時能夠看到上流社會的世界。至於瑪莉亞或愛莉絲，因爲是來自國外，所以能夠看到相關的事件或結局。

⇩愛莉絲的睡姿。在遊戲中將會有什麼樣的故事發展呢？



(いよいよね)

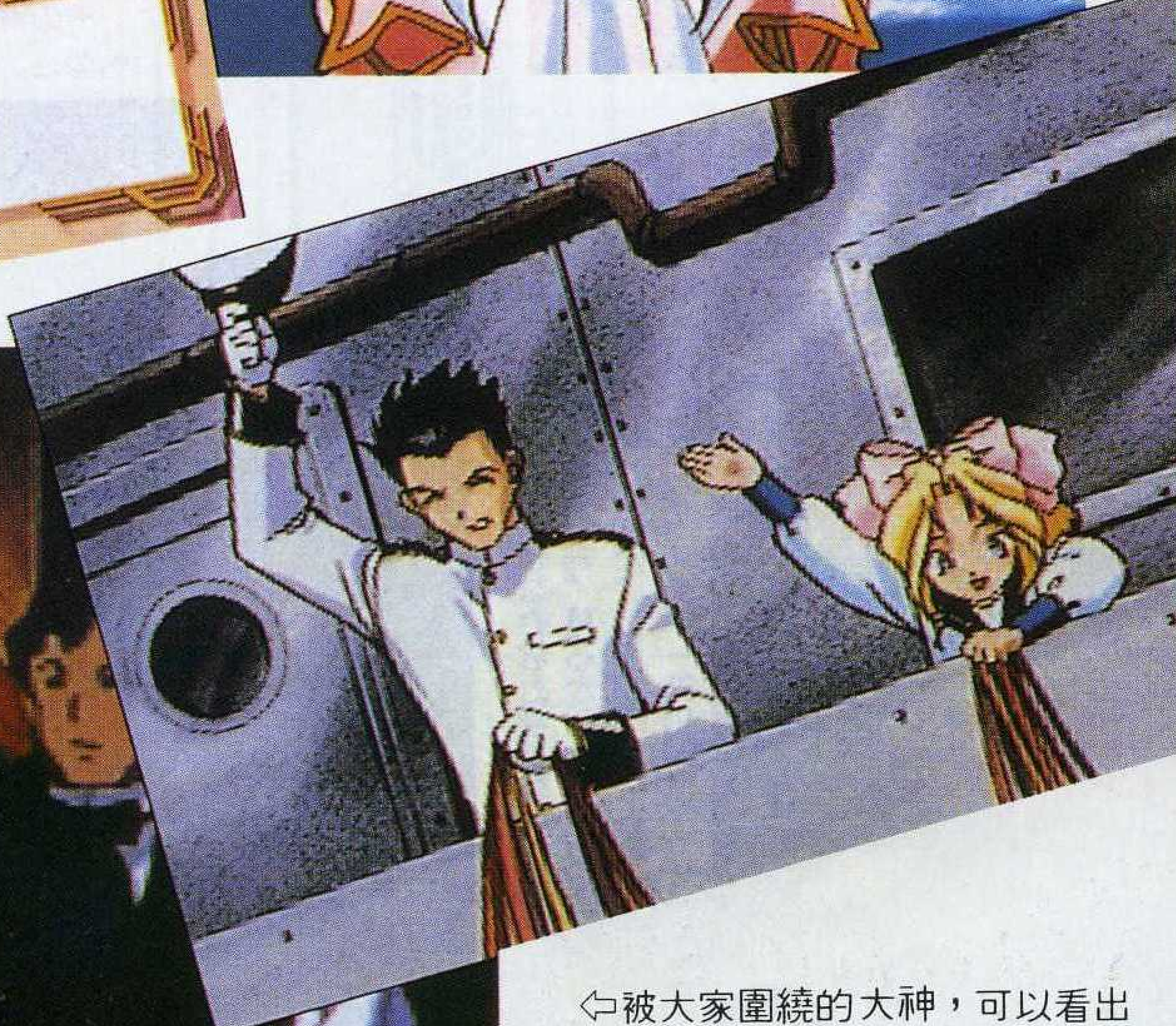
⇩想不到個性倔强的堇，也會有軟弱的一面。所以在這個場景中，可以看到堇對大神的信任（愛情），十分感人。

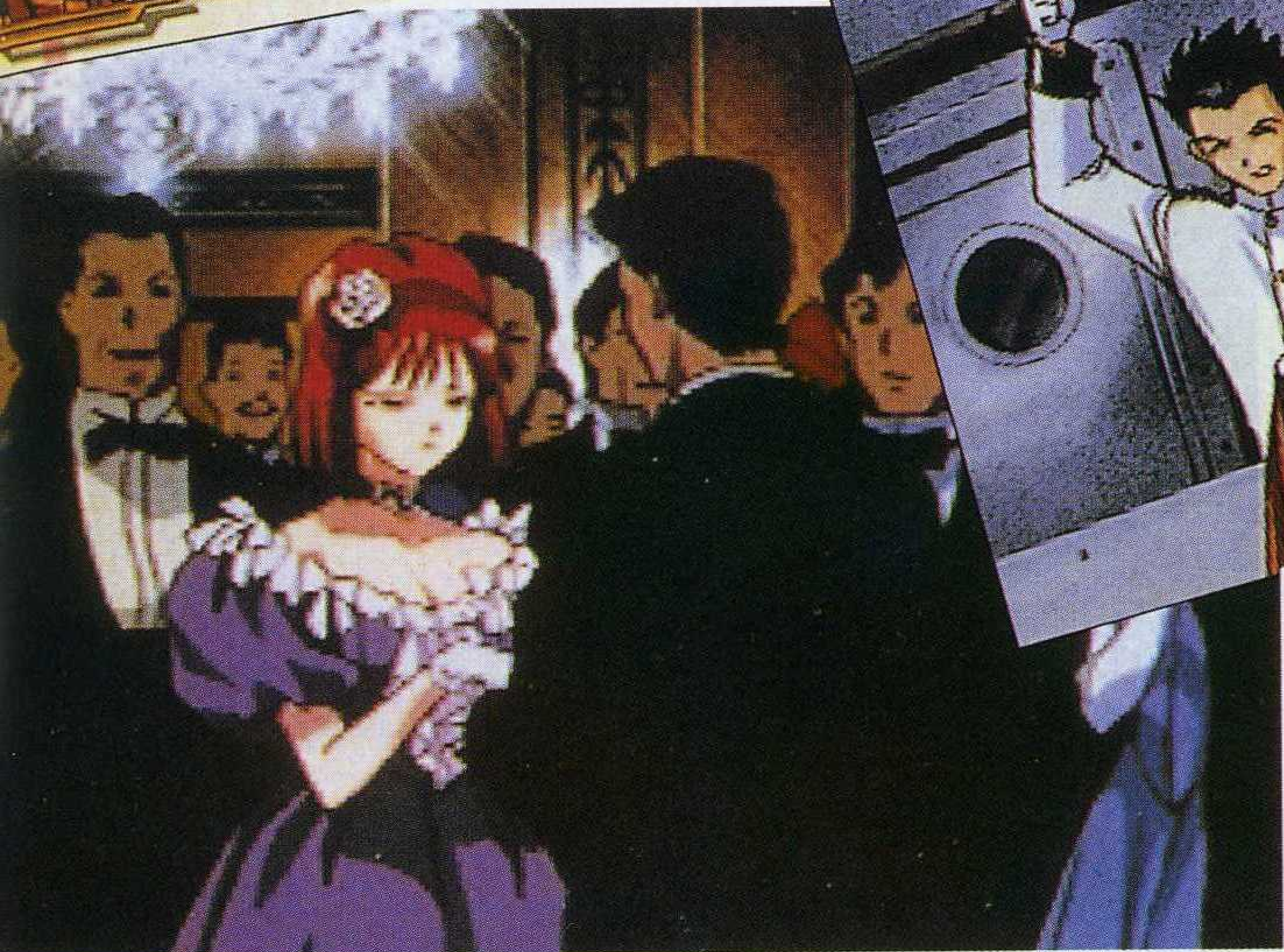


⇩目瞪口呆的櫻花。可能是戰鬥之後放鬆心情時的樣子？當然對大神而言，心中應該抱持著相當大的好感。

⇨由於將要進行最後的決戰，所以能夠看到瑪莉亞的心情。雖然瑪莉亞平常時沈默寡言，不過這時心中充滿鬥志。







⇦在船上揮手的大神與愛莉絲。不過與9歲的少女展開旅行……。這是非常危險的情況，因爲光源將要進行秘密的計畫……。

⇩櫻花在月台上，而且露出不安的表情。這時到底要前往何處？還有在這裡沒有看到大神？必須由玩家自行確認。



⇦被大家圍繞的大神，可以看出兩人的親密關係。難道這時故事已完全結束？或是還有後續發展？

設計概念&硬體特性

高等級動畫再生技術導入

在次世代硬體PLAY STATION與SATURN的中間地帶、NEC的32位元CD-ROM遊戲機狭縫中求生存。這是NECHE凝聚了開發家用遊戲史上第一款CD-ROM硬體（PC-E ROM²系統）的經驗技術而研發之硬體，它是款强調動畫播放的遊戲主機，有別於時下流行的POLY GON描繪遊戲機，而高度的導入了個人電腦遊戲的精緻感受與複雜內容世界觀。





■設計概念

PC-FX是採2個重點爲硬體開發的基礎，第二是獨創的影像娛樂軟體供應與全彩的1677萬色高精密畫質、每秒30格全幅動畫再生表現。就因如此特性所以不管動畫、眞實影像或是電腦3D影像都能夠生動的表現出來。

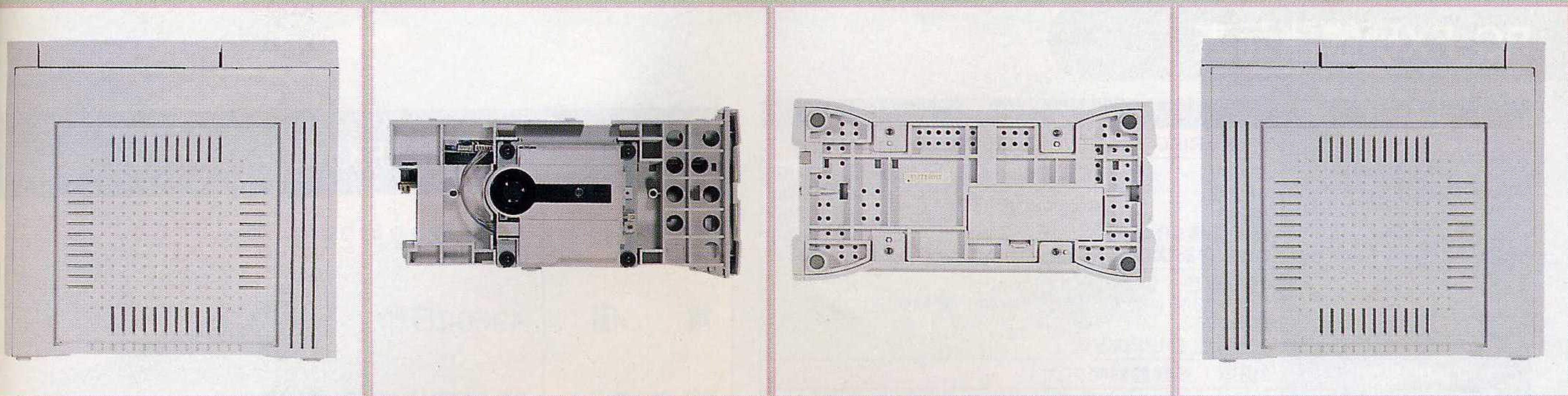
第二個重點是迎接多媒體時代而創造出的家用終端顯示特性。由於PC-FX係採用大容量的CD-ROM來儲存資料，因此不僅僅是供應聲光效果十足的遊戲軟體，同時它也對應電子書籍、教育、音樂、電影、相片寫眞等等廣泛的複合媒體選擇。

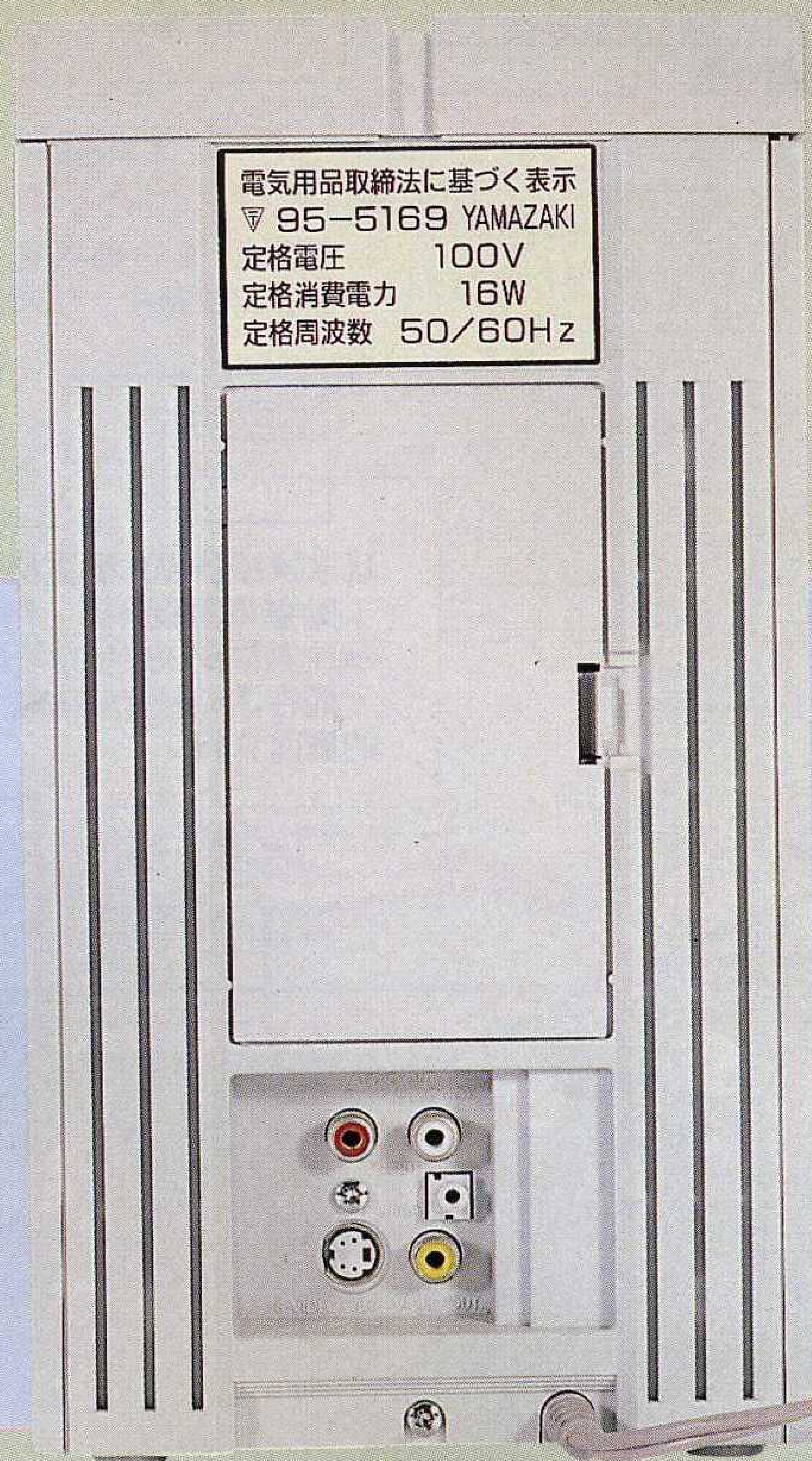
■硬體特性

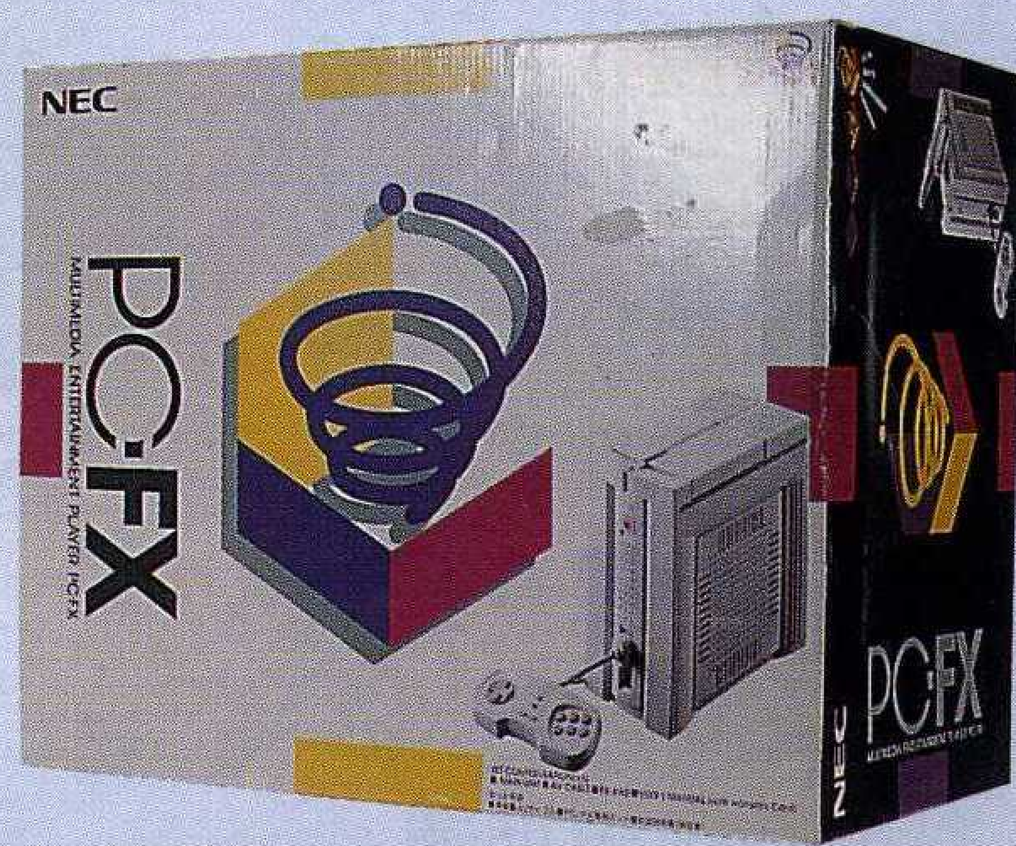
PC-FX係使用32位元RISC演員裝置與大容量記憶體可供使用，CPU BUS等影像處理資料BUS分離並且高速的並列處理。高速的脈衝周波數、複數的影像處理與動畫再生、256KBYTE的CD暫存記憶體再加上倍速CD-ROM以SCSI介面接續，PC-FX資料的傳送動作達到了最高效率的快速化。

■與CPU獨立的影像資料庫

CPU輸出入與影像處理用資料BUS分開的PC-FX，CPU資料傳送由CD-ROM中讀取，而周邊的輔助演算器是由SCSI資料傳送與RISC CPU並行處理各別資料。從CD-ROM讀出的壓縮影像資料，先由周邊進行記憶，再經過影像處理資料BUS的影像伸長處理器輸送出。由於是先記憶再提取下次影像資料，因此在需等待的情況下源源







不絕的輸出高品質的動畫影像。

MASK ROM是內臟控制軟體並驅動程式的系統，凡舉基本的選項、記憶存提、實行的初期化作業皆包含其中。系統控制介面SCU是CPU BUS與影像資料BUS接續控制裝置，其任務為周邊I／0控制、周波數分配等周邊電路的控制。

PC-FX的影像顯示處理器VDP能力為1677萬色對應的全幅式影像，一個畫面能顯示128個動畫拼合的圖形，最大獨立7面背景畫面，擴大、縮小、旋轉、變形的動畫拼合效果，全部由VDP來操控。影像用的伸長處理器是採JPEG為主要技術，利用JPEG壓縮自然影像與規則性，將影像資料數分之1或數10分之1進行壓縮，再由CD-ROM讀出壓縮過的影像資料直接送往伸長處理器中，進行資料的解凍（伸長、再生處理）。

■多功能擴充槽設定

PC-F備有3種類的擴充槽，一個是主記憶體增設用途，一個是存提記憶資料用的SRAM擴充介面和硬體機能擴充槽。在硬體機能擴充槽上經由各種網路接續，「PC-VAN FAX」的傳送訊號就能接收，透過PC-FX創售的SCSI介面（PC-FX可充當PC-98系個人電腦CD-ROM機件）、PC-FX BOARD（PC-P8系個人電腦可執行PC-FX對應軟體），PC-FX果眞是不折不扣的多媒體選擇主機。

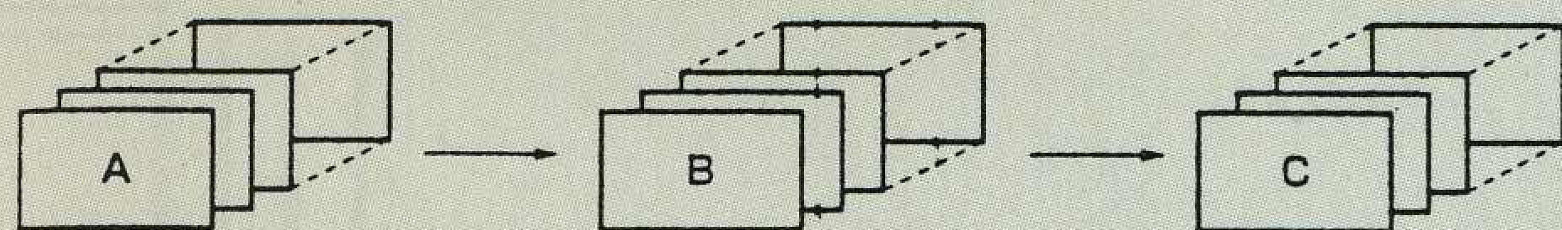
PC-FX硬體諸元表

項　目	規　　格
CPU	32位元RISC演算器（V810）脈衝周波數（21.5MHz）
記憶體	主要 16Mbit VRAM 10Mbit ROM 8Mbit 雷池記憶SRAM 256Kbit CD暫存記憶體 256KBYTE
最大表示色數、解析度 動畫拼合同時表示數 BG畫面數 動畫再生	1677萬色、最大320×240dot 最大128個（擴大、縮小、旋轉、變形機能持有） 最大7面 30格1秒（JPEG方式）
CD-ROM伺服機件	2倍速（多媒體對應方式）
聲音	ADPCM2頻道、波形記憶方式音源6頻道
擴充增設口	電池記憶增設、主記憶體增設、機能增設
AV輸出	Video輸出、S端子、Audio輸出（立體聲）
操縱器	2個接續槽
電源	AC 100V（電源開關昇降裝置內藏）
主機尺寸	W132×D267×H244（mm）
重量	約2.9kg

PC-FX小檔案	
發售日：	1994年12月23日
售　價：	49800日幣
銷售數：	約22萬台〈3月底止〉
軟體數：	29款〈7月26日止〉

PC-FX預存式的高速動畫再生方式

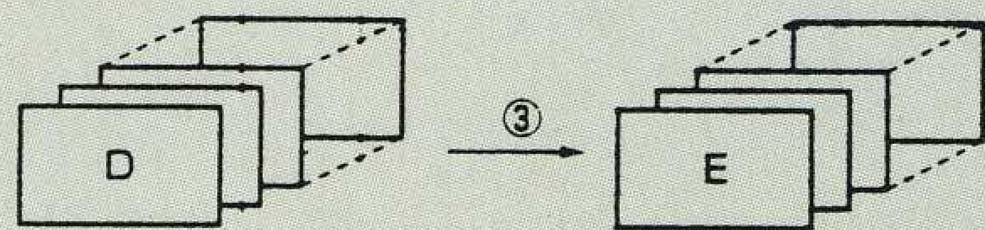
玩家選擇的動畫格數A～C由VRAM收錄中，依順序表示。



玩家操縱器操作變更格數。例如：動畫格數B選擇，則B動畫顯示，其間的A與C亦可隨時選出。而在這時候VARM開始讀入D的畫面資料。

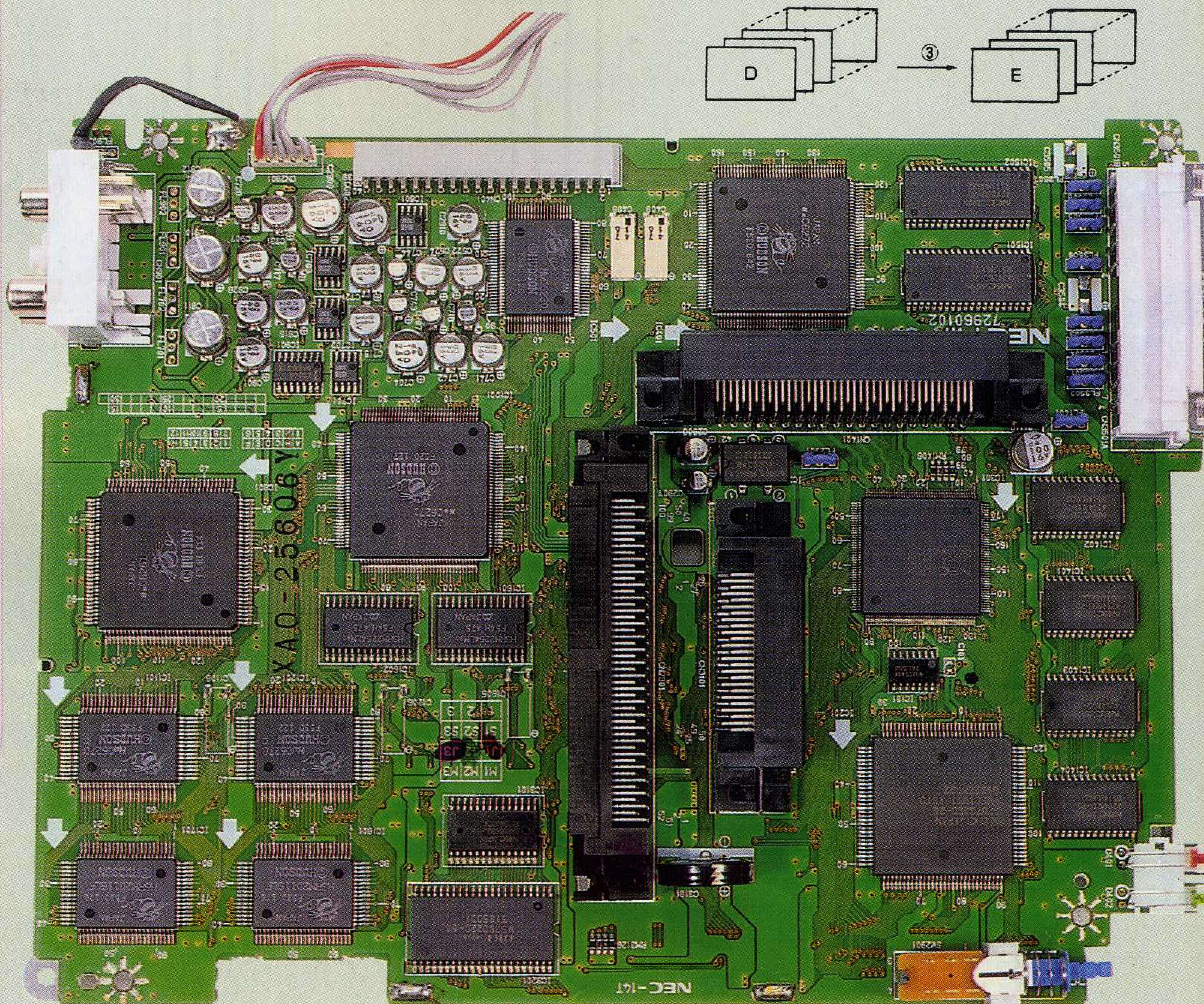
動畫影像D表示的時候，玩家下一個可能選擇的格數E的動畫資料，VRAM開始讀入。

②

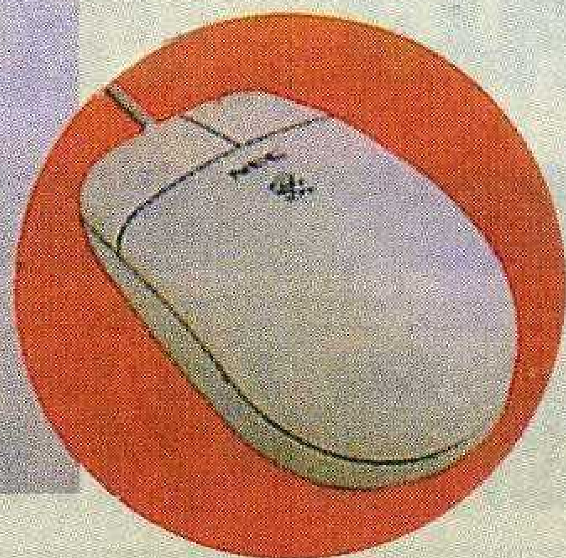


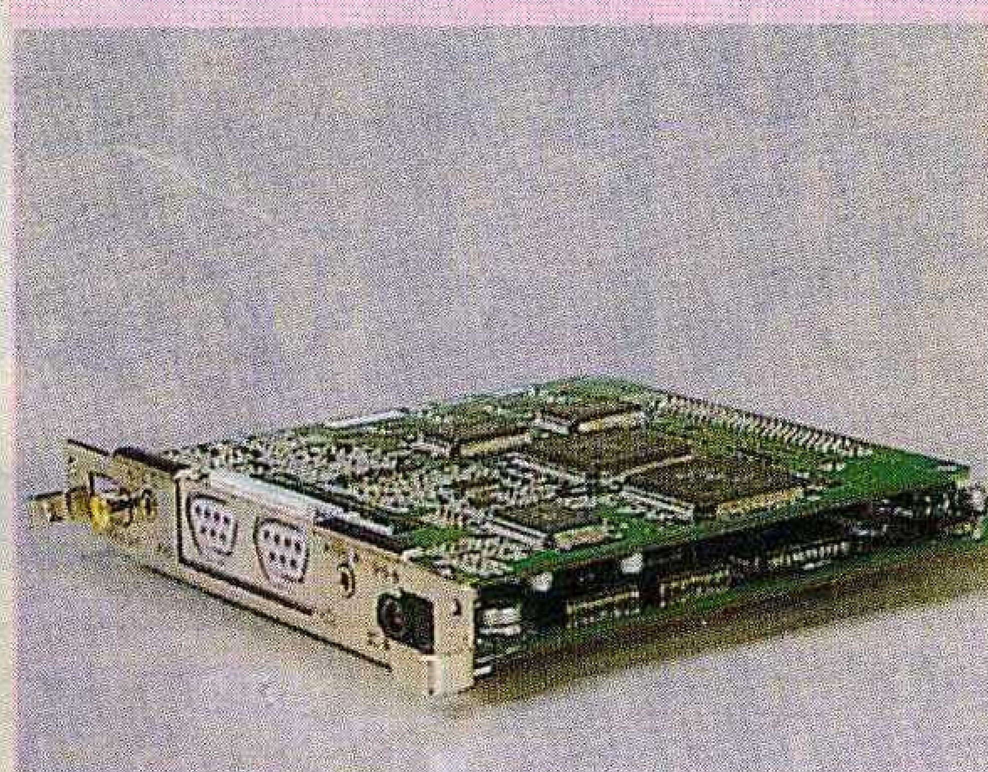
PC－FX　基板圖

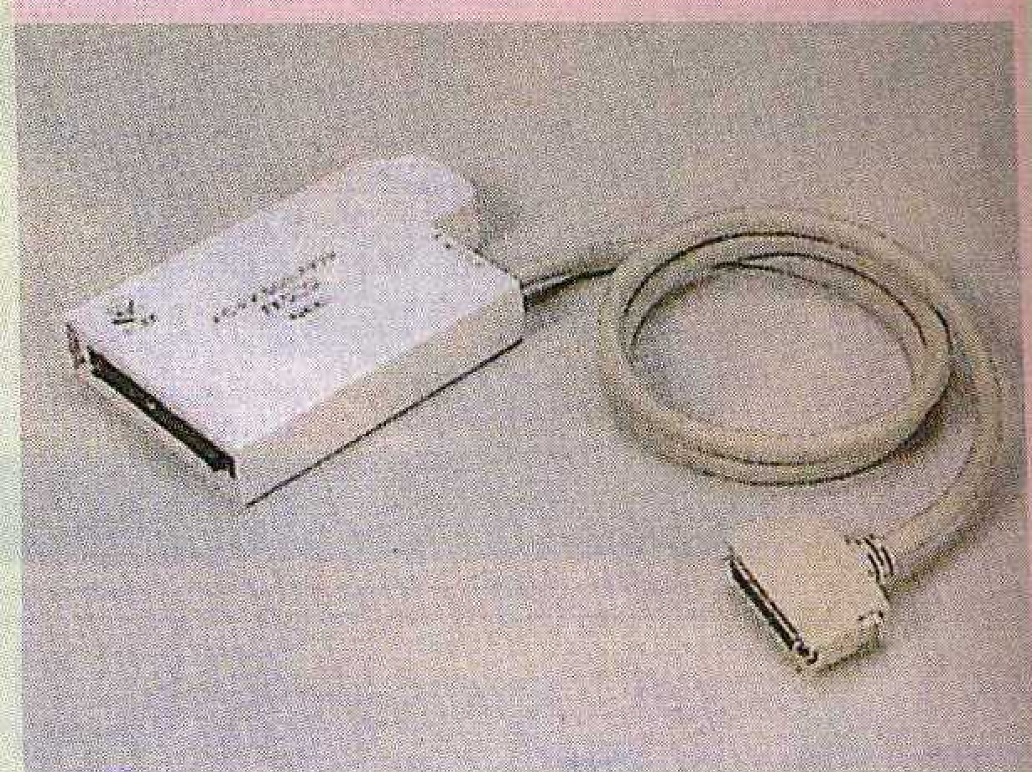
1. RISC　CPU　V810
2. 主記憶體DRAM
3. 主記憶體DRAM
4. 主記憶體DRAM
5. 主記憶體DRAM
6. 周邊記憶體DRAM
7. 周邊記憶體DRAM
8. 影像擴張處理器
9. SCSI控制VDP
10. VDP
11. VRAM
12. VRAM
13. 影像色彩編碼晶片
14. 影像色彩編碼晶片
15. 聲音控制晶片
16. 聲音控制晶片
17. SCU晶片











PC-FX BACK UP
MEMORY PAC &滑鼠

■NEC HE ■日幣4980圓／3000圓

內藏記憶體的外部記憶裝置，是原先內臟記憶體的4倍。對應PC移植遊戲的PC-FX滑鼠。

PC-FX SCSI轉接介面

■NEC HE ■日幣12800圓

可將PC-FX的CD-ROM伺服機件充當PC-P8系電腦之CD-ROM周邊。

PC-FX 98 BOARD

■NEC HE ■日幣38600圓

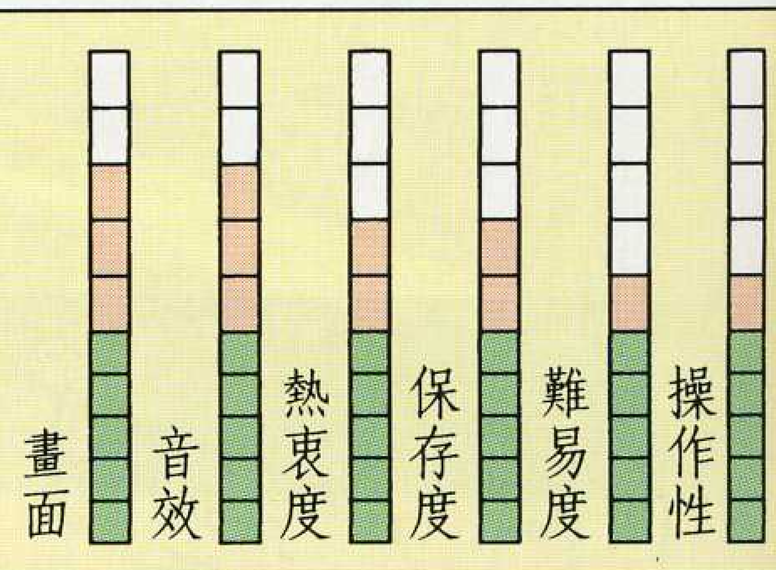
PC-98系電腦可使用PC-FX之對應軟體。

PC-FX硬體流程表

選擇（機能擴充用）
增設口
系統ROM 8M bit
系統・脈衝周波數 42.9545MHz
CPU（V810）21.5MHz
SCU
畫面處理資料BUS
昇降電源開關
電池記憶256 Kbit
增設口
主記憶體 16 Mbit
增設口
選擇（電池記憶SRAM增設用）
（選擇）主記憶體增設用
AC電源插頭（交流電100V）
操縱器復原
SCSI控制VDP
倍速伺服機件暫存記憶體256K BYTE
周邊記憶體 VRAM 8Mbit
VDP
周邊記憶體 256KBYTE
影像擴張處理器
周邊記憶體 RAM 16KBYTE
Video彩色解碼 內臟CD-ROM
VIDEO
聲音控制
影像輸出 聲音輸出
AUDIO
3P插頭
S端子

バトルヒート

戰鬥英雄



哈德森／ACT／價格未定

大量借用動畫展現新感覺的格鬥遊戲

「角色」在本款作品中的表現，並不如以往的格鬥遊戲一般，著重在個體精神力的表現；而是取用動畫來展現整體的狀況。因此，角色所使出的一切技巧，在螢幕上看來，就像是觀賞電視卡通一樣的流暢而華麗。

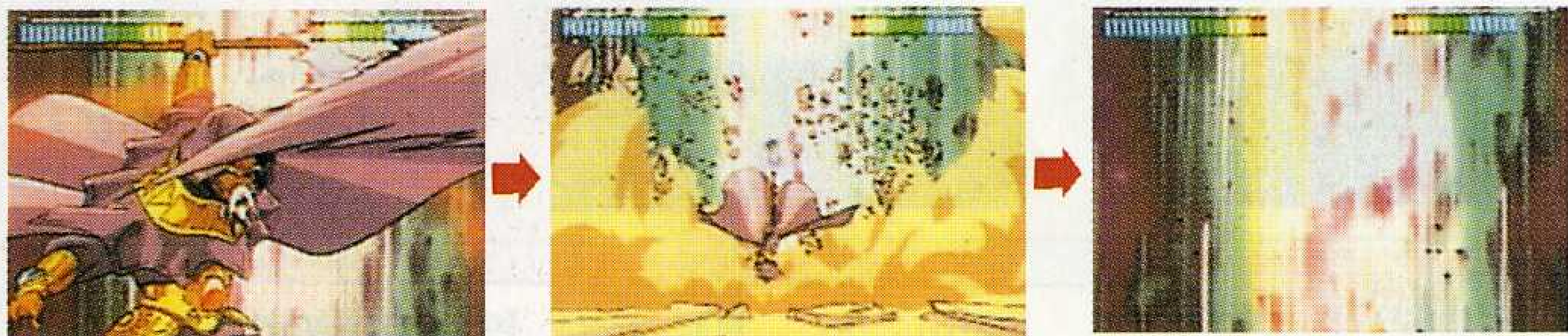
可使用的角色共有8名，分爲叛亂軍和帝國二方，每邊4人；有對戰和對電腦戰二種模式，對戰時8人全都能用。對電腦戰時，會有另外2名電腦控制的頭目角色。



⇧畫面上顯示的角色，大致上都只有單方1人。



⇧戰鬥結束時的畫面。輸掉的一方會倒在地上。



⇧一股氣柱向天攀升；只一個戰技就這麼鋪張華麗。



也加入了角色的說明!!

⇦角色選擇畫面。按方向鈕，可以旋轉下方的臉孔圖片，顯示出誰，就會有那個人的基本資料。

開場故事摘要

開場畫面有長達2分鐘以上的動畫，充分展現PC-FX的動畫播放功能，使得遊戲的畫質呈現前所未見的精緻。另外其中也插播歌曲，將叛亂軍和帝國軍的激鬥烘托得更熱烈。



⇧集中精神，叛亂軍的凱放出攻擊；他的眼神飄向何處？

前所未有的獨特操縱系統

光看畫面就知道，在二名自選角色對戰時，畫面只會出現其中一方；因此操縱系統也和一般的格鬥遊戲大相逕庭。

首先要注意的是防禦鈕和跳躍鈕；平常要配合方向鈕才能控制的技巧和動作，在本款作品中只要用按鈕就行了。另外，攻擊鈕也分爲小攻擊、中攻擊和大攻擊三種。

挑釁按鈕則是純爲挑釁而設計，對戰鬥本身並不會產生影響。

⇩跳躍一次後急速下降，順勢踢向敵人。



利用突擊信號做好完全防禦

在角色顯示畫面上下二端，有一個量表會表示攻擊的信號；在攻擊時會閃爍，隨著這個信號的流向和顏色，表示攻擊是1P或2P發出，甚至還可以知道是哪一種攻擊。

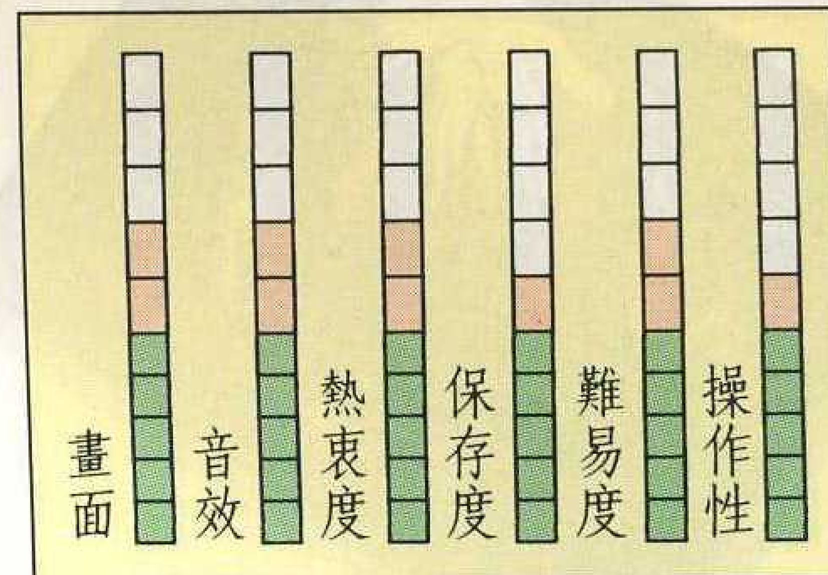
⇩按防禦鈕就會自動防禦。當然玩家有必要快速的按。





虛空漂流ニルゲンツ

虛空漂流



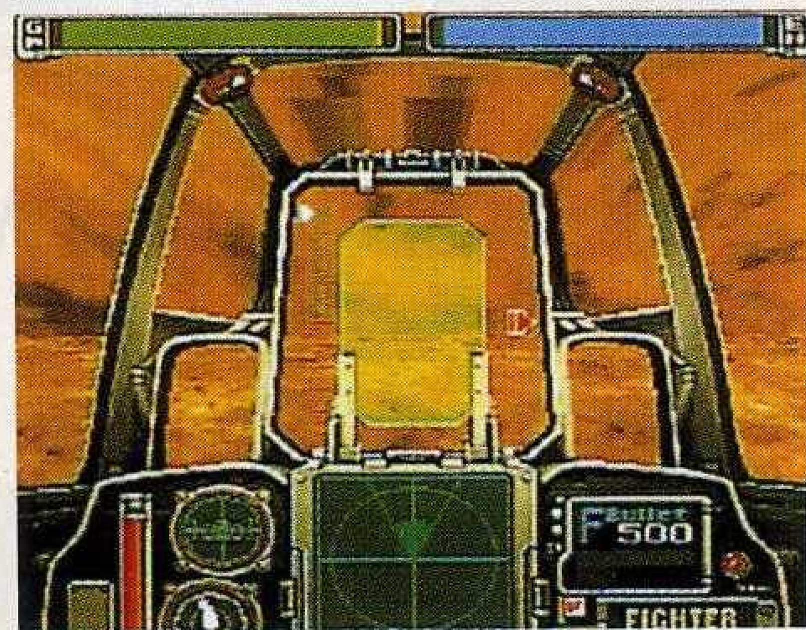
日本家電／RPG／¥7800

硬派機械設定和複雜人際交織而成的關係 戰鬥機3D RPG

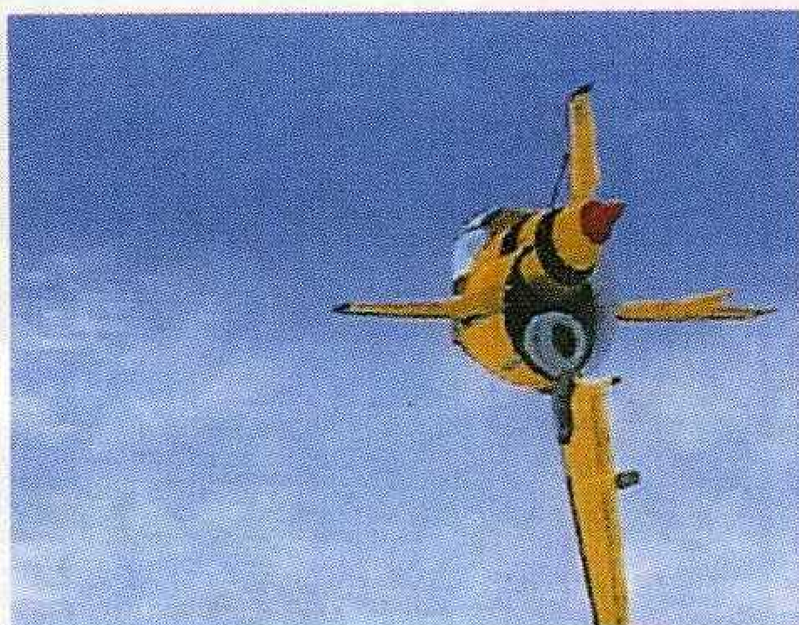
微船社繼「紺碧艦隊」之後，再度推出3D空戰的RPG大作。

故事的舞台架構是一個被稱為虛空世界，事實上應該說是地球背面（裡層）的世界。在表面的地球，大部分都是海洋，但是背面的地球卻是天空的世界。主角是某個商隊的護衛，在和各式各樣的人的交錯因緣際會中，捲入了事件。

戰鬥呈現有如飛航模擬般的緊張氣息，令人手心直冒汗。玩家可以從空戰中體會到RPG前所未有的樂趣。



⇧戰鬥畫面。這麼看上去和飛行模擬遊戲沒什麼兩樣。



⇧戰鬥場景中也能看得到這樣的動畫哦！

丘恩・比特



⇨主角。原本是軍人，現在則是獎金獵人。由於自己的戰鬥機故障了，被商隊收留之後，便駕駛他們的新銳戰鬥機擔任護衛。

萊茵・哈爾珊



⇨女主角。她擔任商隊的機械作業師；男主角當軍人時參與了不少戰役，她便是其中一場的犧牲者，因此一開始對他懷恨在心。

臨場模式

想和同件交談、或是進行調查時，就要換成此模式。主要是採用AVG的指令選擇模式，以故事主線為軸而逐步擴展視野。

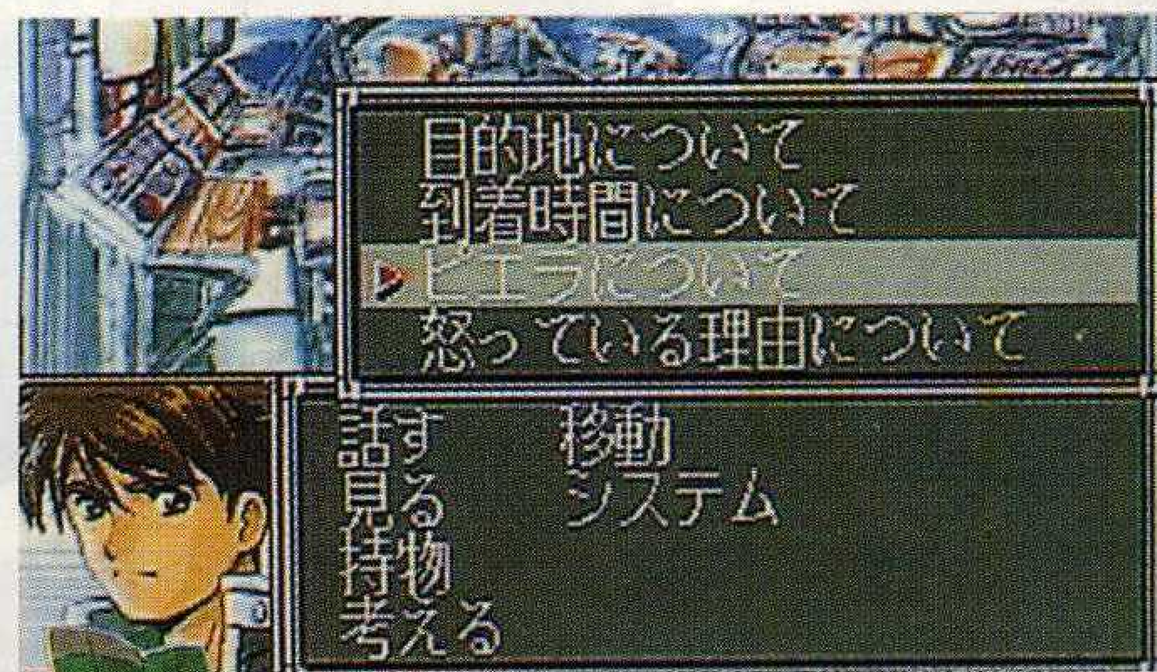
空戰模式

在飛航中若是遇到空中海盜或敵人，則必須進入3D射擊的STG空戰模式。操縱著可變成戰鬥機的新銳機種，擊退敵方戰鬥機。

無論是擊墜敵機，抑或反被擊中，畫面都會有所改變；自機會變形，一連串的動畫場面便會隨即播放，一幕幕驚心動魄的影像中，敵人就被我方華麗的技巧給收拾掉了。



⇨丘恩和行商隊的成員，萊茵・哈爾珊交談。她的雙親在丘恩做軍人時參與的戰役中不幸喪生，因此對丘恩並無好感。



⇩用這個畫面，就可以看、說、思考、或是移動；同樣的事情，可以聽別人說很多次，有時反而會得到意外的情報。不妨一試。



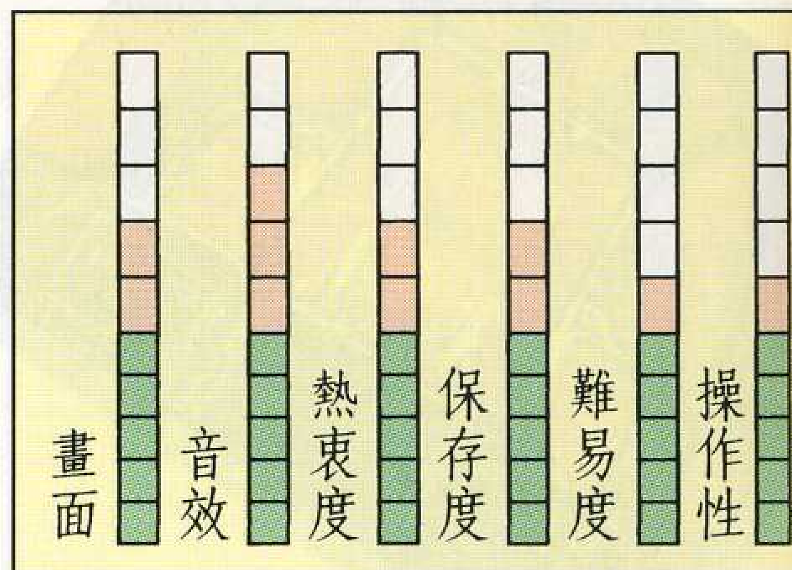
⇧虛空世界是漂浮在半空中的，因此航空工具是最主要的兵器；有後空翻或掃射等等戰技可用。



⇧要在機內部移動時，個個畫面都會轉成這狀況，因人而何地不同而異。

デア ラングリッサーFX

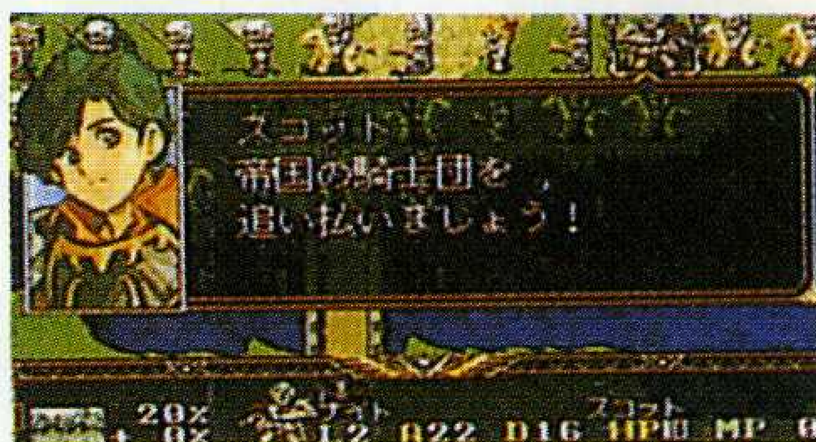
夢幻模擬戰FX



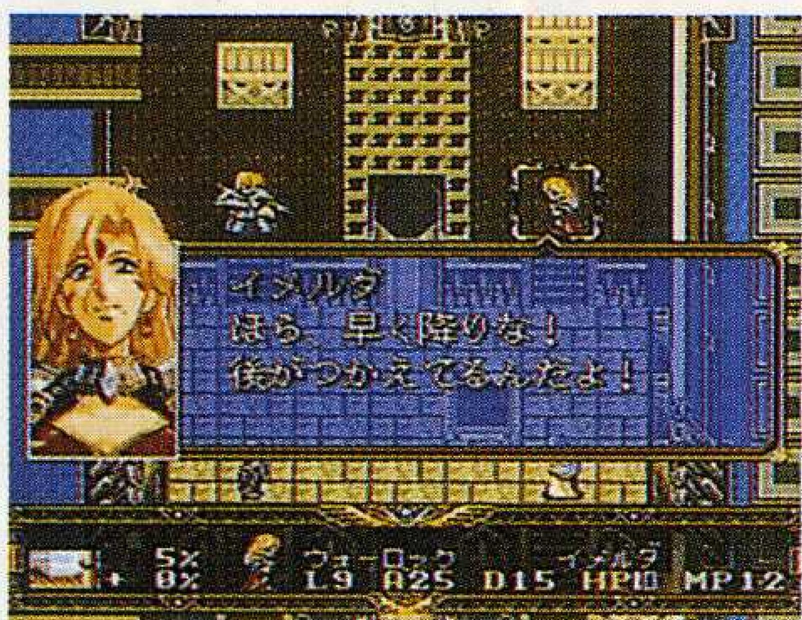
日本家電／SLG／¥7800／其他對應機種：III：SS，I：SFC

獨具魅力的登場人物更增劇情的可看性

角色的多樣化，可說是本款作品的魅力之一。每一個登場人物身上，都設定了細微巧妙如人性般的性格，甚至還有角色專屬的主題歌（布袋戲呀？）。遊戲中沒有善惡的區別，簡言之，在天下數股勢力中，只有一部分是支持主角艾爾溫的。因爲如此，當艾爾溫的身邊出現變化時，故事就整個隨之改變了；「夢幻模擬戰」系列本來就以戲劇性著稱，FX版更值得玩家期待。



⇧領主之子史考特，是序盤的寶貴戰力。



⇧率領帝國軍之冰韻兵團的伊梅露達，武力性格都很強烈。



⇧卡爾薩斯城的公主雪莉；性格十分暴燥易怒。



⇦艾爾溫就是此次冒險的主角。

極重視遊戲本身故事性的劇本型SLG

本款作品的時代背景，是在劍和魔法共舞、幻想和現實交錯的中世紀。像這樣的模擬RPG中，除了戰略遊戲本身特有的戰略性之外，RPG角色成長的要素也摻雜其中。是一款去蕪存菁之作。



⇧以一款模擬遊戲而言，它的會話和事件都算滿多的。

「夢幻模擬戰FX」無人所及的特色

角色會動！會說話！

FX版的敬世之舉終於呈現在角色的動畫上了！更生動的視學和聽覺雙重享受，這一次全都集合在「夢幻模擬戰FX」上。開場有足足一分鐘多的精彩動畫，遊戲進行時還會有會話和詠唱魔法的場景，而且還有配音。之前發售的超任版還沒有哦！這樣的效果使得玩家更容易投入遊戲的世界中。



⇧角色彼此會話交談，使遊戲更添臨場氣氛。

多重劇本，多重結局系統

本款作品的另一大特色，就是導入了多重劇本系統。一般的SLG都只有一條故事主線，但是本款作品卻像是一條岔路密佈的路，從腳本1～腳本7都還是單一路線，最後的結局卻高達9種之多！本來艾爾溫是要加入光明軍的，但稍加勸誘，他也可加入帝國軍；萬一被帝國軍背叛，他還會和黑暗軍聯手，之後也有可能背叛黑暗軍……。

光明軍

帝國軍

黑暗軍

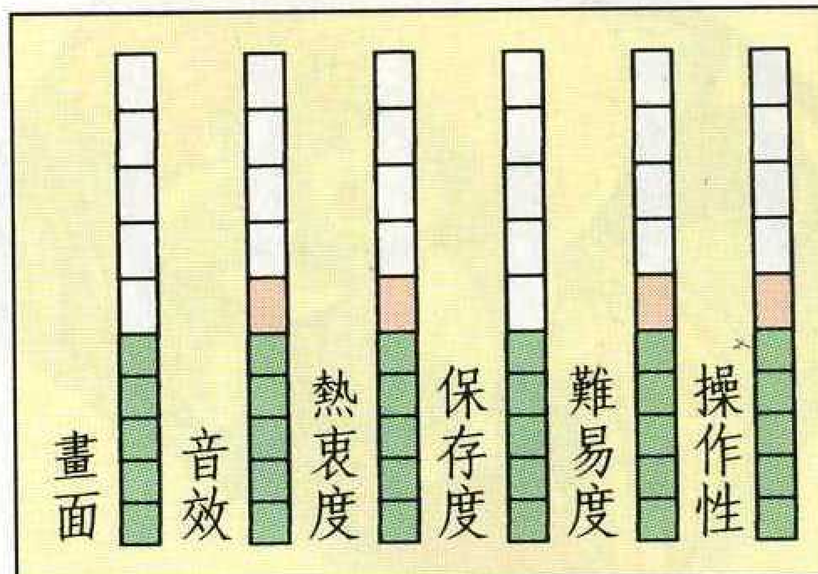
獨立軍

⇩這傢伙是任職帝國軍的青龍騎士團隊長雷恩。若是主角加入帝國軍，則雷恩應該會是個值得信賴的好伙伴。





卒業ⅡFX



日本家電／SLG／¥8800／其他對應機種：SS，PS

重視FUZZY的感覺跨時代的養成系統

FX版和電腦版或PC−E版最大的不同之處，就在於改編的部份。遊戲流程雖然大致相同，但是畫面中的參數表減少了，改由學生的表情和台詞來讀取她們的心理狀態；學生的情緒完全不用數字表示。玩家請留意她們外表動作言行所透露出來的訊息，判斷出究竟是「有些喜歡了」或「感覺不怎麼好」，主導遊戲的進行。



⇦好感、敬意等等的情緒，都可以從學生的表情和言語中看出；這是一種更爲自然的溝通方式。

老師教的我都很用心學習呢

公開開場畫面精華部分

開場畫面充分發揮了FX的高速動畫播放功能，有三分鐘的動畫可供欣賞。以下就爲您介紹開場時所描述的故事大綱。事實上遊戲中所採用的畫面，比此處刊載的圖片更多。



⇧表示5人互異性格的一景。



⇧沒來由的突然玩起比賽快吃的遊戲了……安田竟然是第一名!?



⇧一開始，在櫻花紛飛的CG背景中，5人漸次登場。

遊戲本身的流程和PC-E版相同

學生的指導方法分爲平日（週一～週五）以及週末（週六&週日）二種，這一點和電腦、PC−E版類似，不過細部可看出稍微的更改。再加上指令系統等操縱上的改良，使整體變得更容易上手。

週一～週五



⇧教室畫面；在這裏的一天依正常的時間進行。



⇧直到星期五那天結束時，要指示學生個別的授課內容。

週六・週日



⇧如果學生恰好在老師要去的目的地，就會換成說話畫面。



⇧在週末約她去吃飯，則可更進一步溝通。

校長先生是一個可靠的解說員

這一套系統要求玩家（教師）觀察學生的心理狀態，不習慣的人也許會一時之間不知所措，這時候最可靠的就是FX版獨創的角色——校長先生。平常他會在玩家使用「助言（建議）」指令後，告訴你學生的狀態，其他的時候則在事件或非常狀態時出現，將各種資訊傳達給玩家。校長先生在FX版的出場頻率相當高，若不出場，遊戲中就沒有對白了。



⇦看煩了考試結果的時候……。

銀河お嬢様傳説GALAXY FRAULEINコナFX哀しみのセイレーン

銀河少女傳說

畫面 音效 熱衷度 保存度 難易度 操作性

哈德森／AVG／￥8800／其他對應機種：SCD，SS（開發中）

看過OVA的人更是樂趣倍增

你知道嗎？全日本的一億二千萬人都是銀河少女的迷！這款眾人引頸已久的作品，終於閃電降落大地，接下來就等著看優奈的魅力旋風會不會比賀伯颱風更嚇人了！

本款作品的主要內容，就是選擇指令式的冒險旅程，而劇本則改編自OVA同名作品之故事大綱。其趣味性當然是可以保證的，冒險的熱鬧程度更是可想而知。至於已經買了原版OVA的人，也許會猶豫著要不要買FX版遊戲……不要懷疑！FX版有獨一無二的畫面和語音效果，如果你是眞正的銀河少女迷，更要體驗優奈在FX版更生動的魅力！

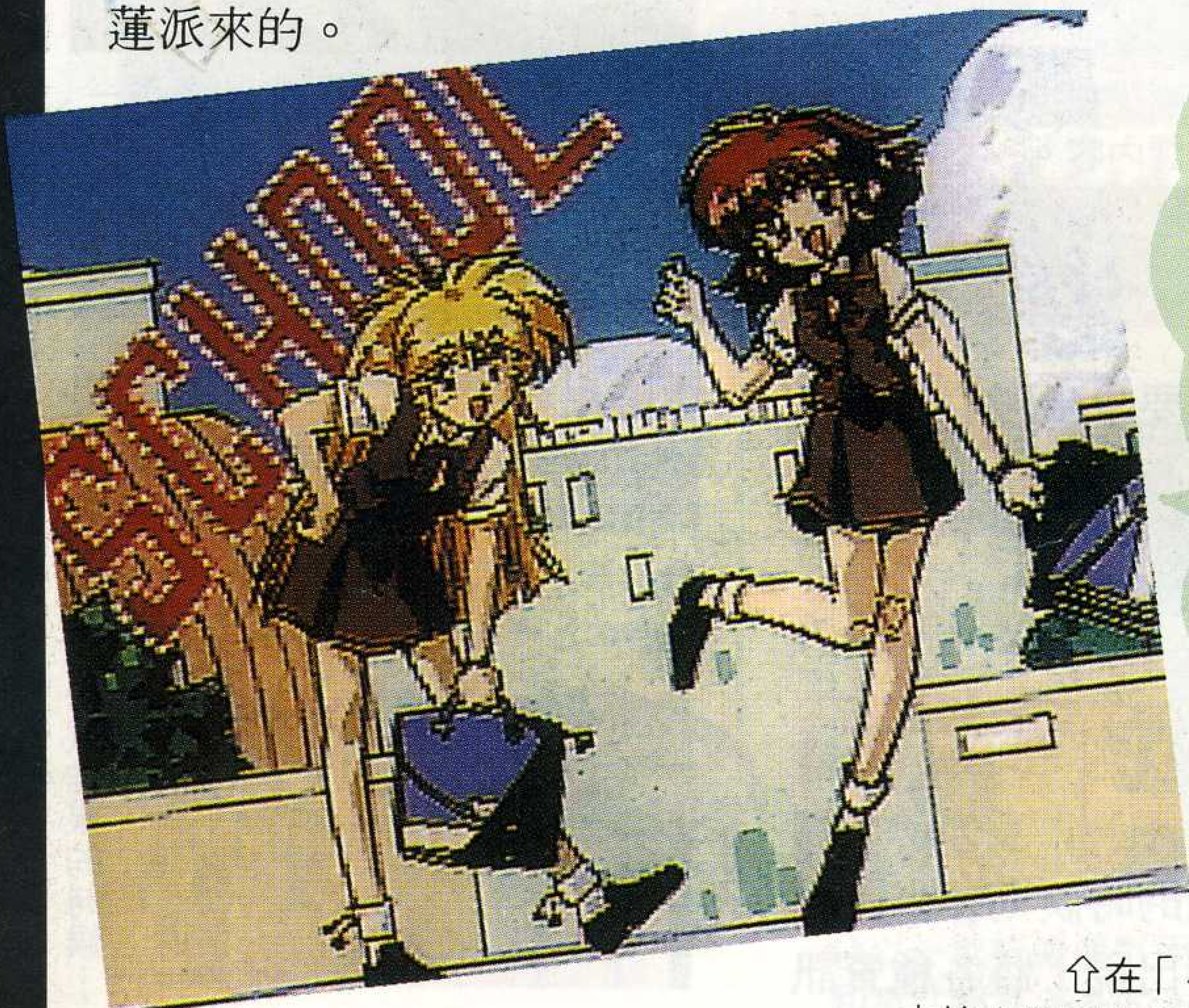


⇧誠如上圖，劇本中也安排了插入動畫。而SD造型的優奈等人看來依舊可愛。

謎般的美少女一條院美崎？

這一天，優奈和優莉二人又手牽手的去上學了；不同的是，今天班上轉來了一個叫做美崎的轉學生。優奈高興的期待能交到新朋友，可是美崎卻爲了監視優奈而被檢察官・西蓮派來的。





我也要去上學了——！

⇧在「心跳一百插槽」中換上制服上學去！

迷你遊戲充滿樂趣！

本款遊戲是一款沒有分歧點，一個路線走到底的冒險作品。也許有人會說，「既然這樣，那買動畫來看不就好了嘛」別忘了，「銀河少女」系列的慣例「迷你遊戲」，不會因爲到了FX版而消失哦！隨著故事的進展，隨處都有適當又令人驚喜的小遊戲；這就是OVA享受不到的樂趣了。從「心跳一百插槽」開始，到「美女神經衰弱」、「地雷拼圖」、「超速攻擊」等等，可給玩家更多樣化的感受。



⇧這是「地雷拼圖」的畫面。在正中央會有假拼圖片哦！

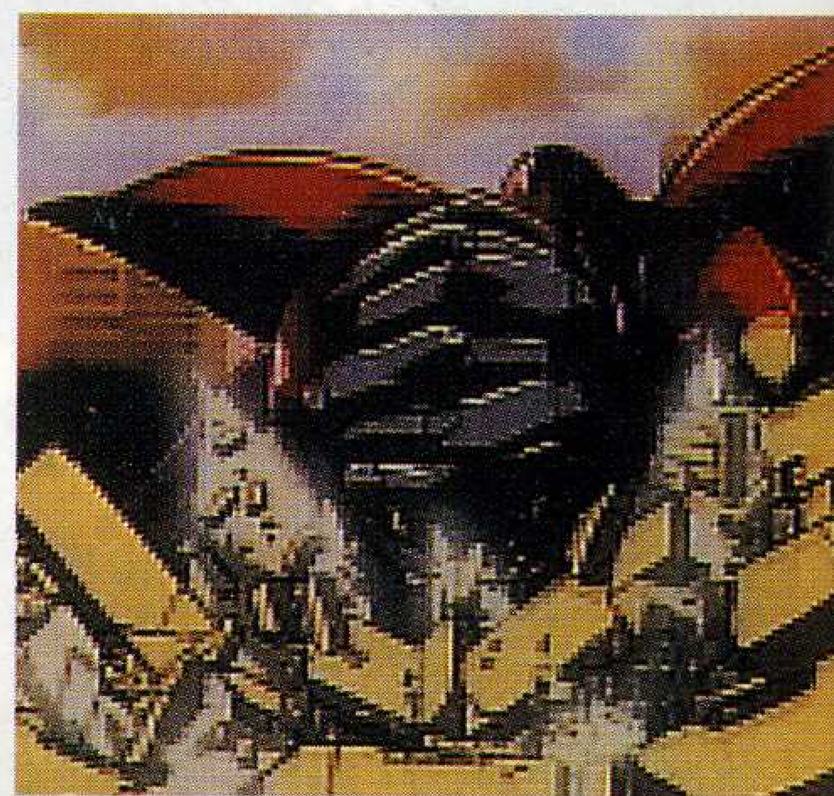




⇧除了撲克的速度規則，還能加上自己的規則哦！

尋找小狗狗的一場激戰！

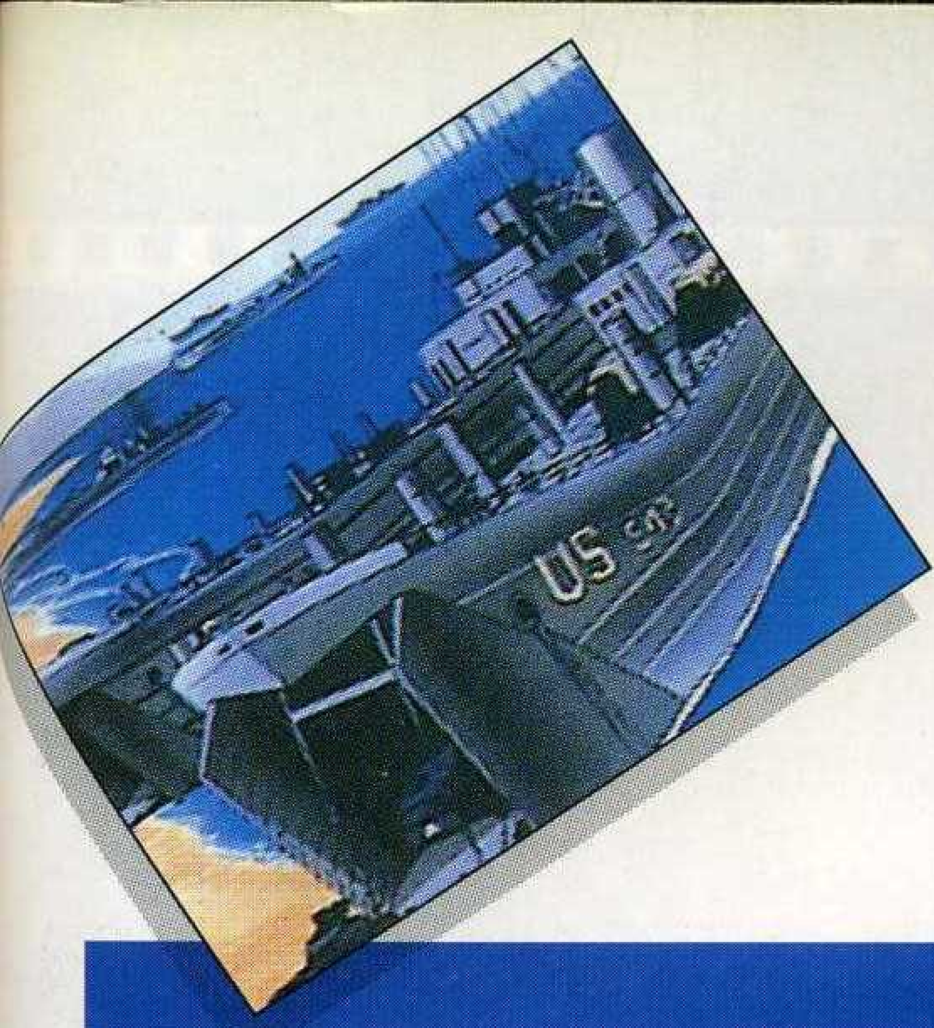
上街購物的優奈和優莉，遇見了正在找愛犬的女孩晴姿。在找狗人和飛行線D所派遣的工作探員萊卡和露西之陰謀下，優奈等人被趕出了城市；此時街道正被冒牌的優奈好友搗毀，而美崎卻誤以爲是優奈幹的好事。



⇧冒牌貨開始破壞一棟棟的建築物。美崎看到這景象之後……。
⇦萊卡和露西搶了小狗之後，就搭船逃跑了。

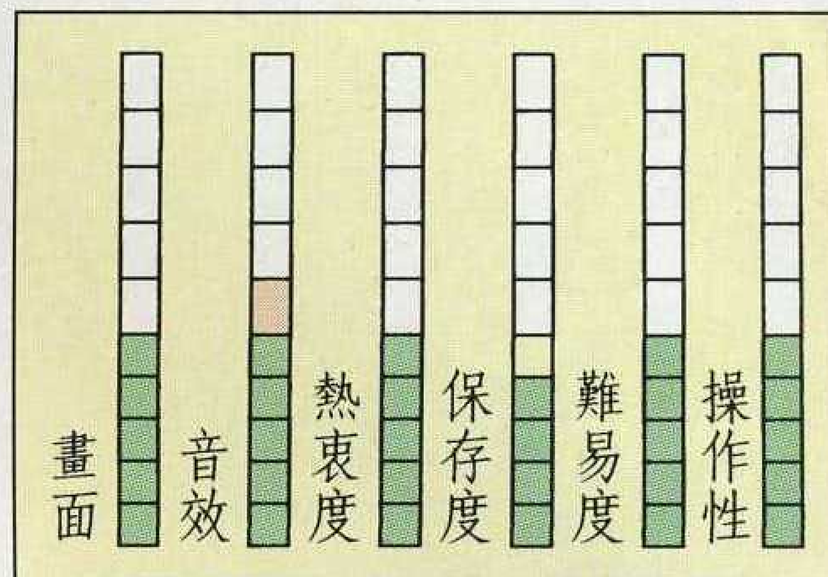


PC-FX 軟體推薦金榜



紺碧の艦隊

紺碧艦隊



微船社／SLG／￥8800

轉生至「照和」世界的山本五十六，展開了一場新戰鬥

昭和18年，聯合艦隊的長官山本五十六在太平洋上戰死；然而卻因時空的交錯，他轉生到另一個年號爲「照和」的平行世界，成爲「高野五十六」。在這個平行世界裏，他仍然執迷不悟，召集了和他一樣轉生過來的人們，組成「紺碧艦隊」，硬要將當時已踏入歧途的日本，導往錯誤的路。這些人集合起來的力量，挑起另一場太平洋戰爭……這就是「紺碧艦隊」的故事。

最初的劇本，就是太平洋戰爭的開端——珍珠港事變。這一仗勝利歸屬哪一方，就成了能否拯救世界的關鍵。

攻擊時只要向部隊指定好目標，部隊就會自動前去攻擊了，只不過要對付軍飛機還稍嫌無力，所以要備好護航的掩護部隊。

⇨正式開戰前，會先提示勝利條件。



⇦動用航空戰力，在敵軍出動前擊潰他！

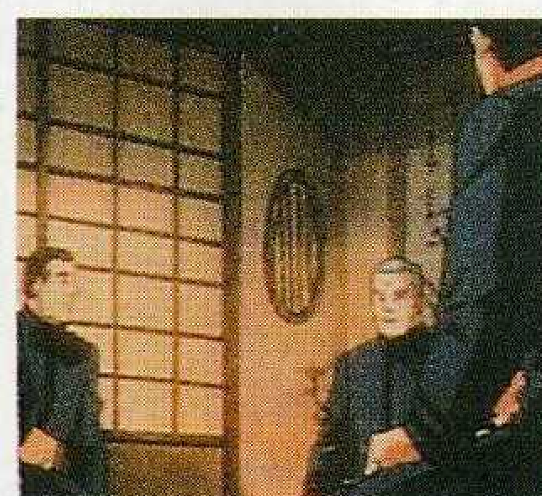


⇨投彈！飛艇可以降落水面。

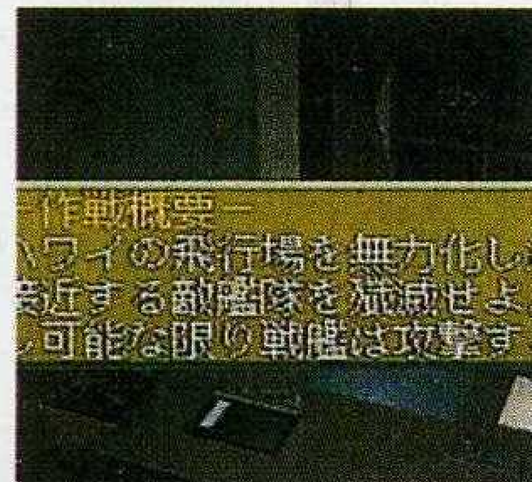
二個值得暢遊的模式

遊戲模式分爲二種，其一是沿著原作故事來進展的故事模式，另一種則是選擇自己偏好的關卡之演習模式。二者都必須依照各關卡指定的勝利條件來破關。

故事模式

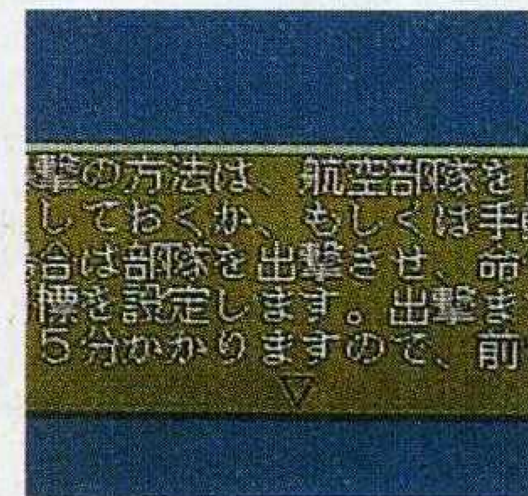


⇦片中到處可見動畫。

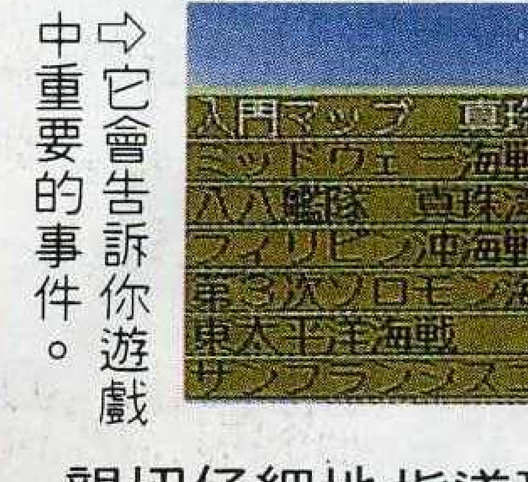


⇨依作戰而異，故事可能偏離原作。

演習模式



⇦一開始要在此習慣遊戲的操縱。



⇨它會告訴你遊戲中重要的事件。

親切仔細地指導玩家！

劇本配合玩家戰況展開！

本款作品採用多重劇本的遊戲系統，故事件的發生或結局不會一致。遊戲最初的珍珠港事變，以及爆龍戰機進行攻的場面，諸如此類的大事件仍舊會出現。

此外，種種插入動畫中，還有OVA的配音員擔任旁白、解說、以及對話。



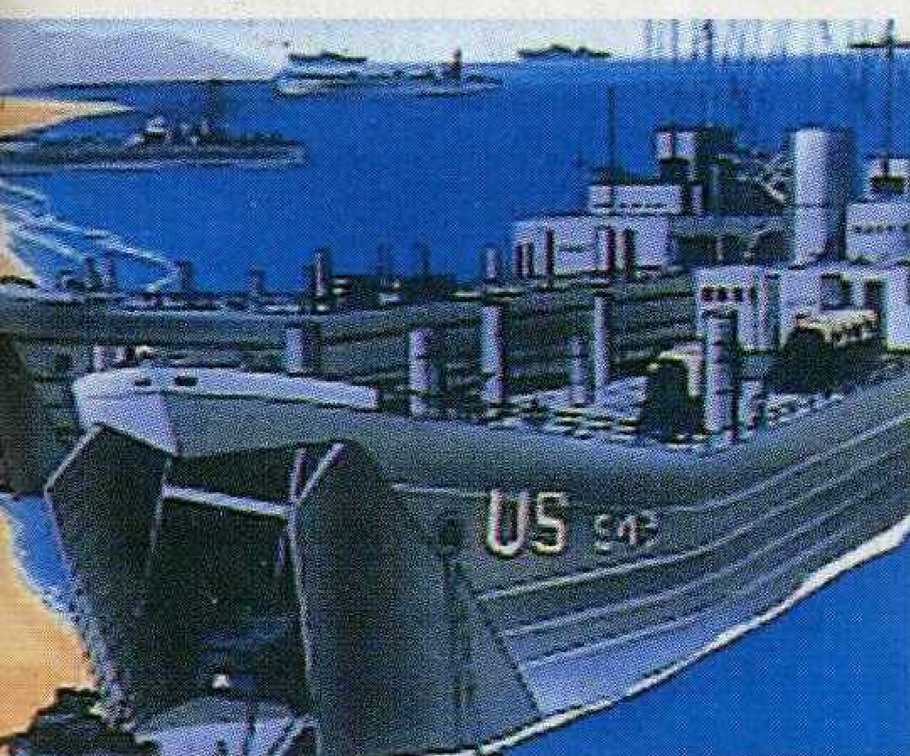
⇧爆龍戰機正大舉的飛向美軍的航空母艦。

摘取OVA和重新製作的動畫片段融合爲一

無論是在開場畫面，結束畫面或是事件，都準備了動畫來描述故事。這些片段是摘取自德間日本通訊所發售的同名OVA，重新改製之後再編入遊戲之中。

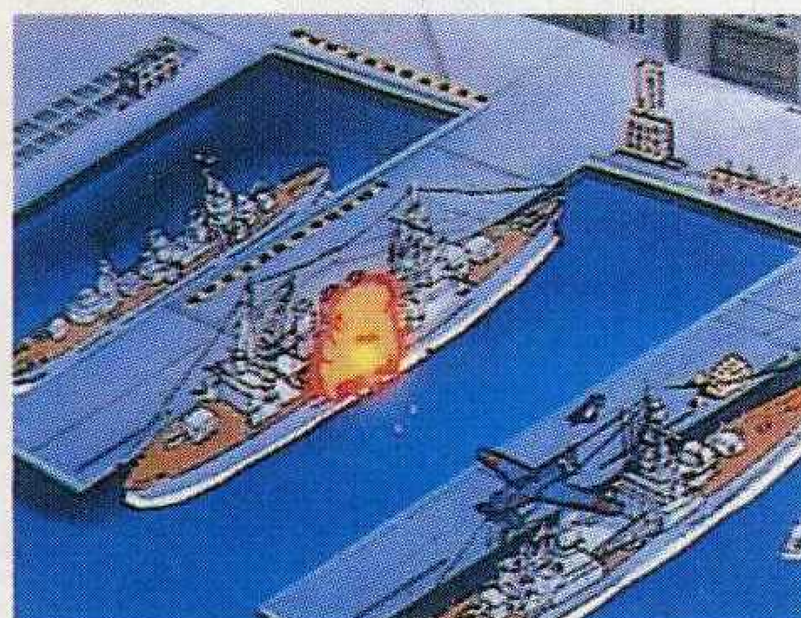


⇧中日戰爭中轉生的山本五十六。



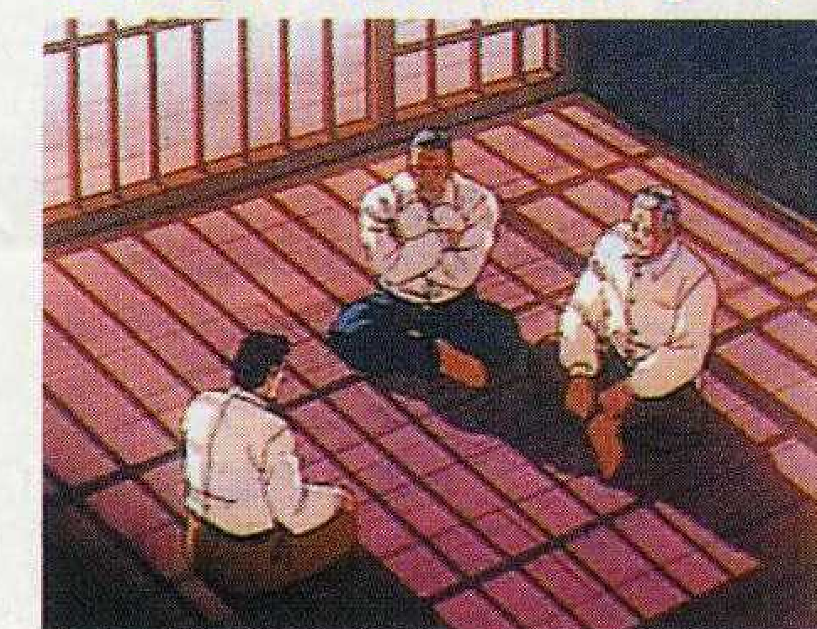


⇧OVA中沒出現的蒼來戰機正在攻擊B30轟炸機。



⇧偷襲珍珠港的日本航空部隊。若是成功便可看見精彩的動畫。

這是什麼場景！？



⇧這是原作中不會出現的場面……。

WATCH! 硬體CF大觀

遊戲硬體廣告各廠商大顯神通

SEGA • SATURN



「1994年。在遙遠的土星中開發」。將土星高高的舉起的美麗女神的姿態。





在可以顯現出「VR快打」的土星主機上，我們看到的是一羣土星人。





在火焰中出現「SATURN FROM SATURN」的字標，由土星人製造出的SATURN。





生產製造中的SATURN，「64位元超級遊戲主機，SEGA SATURN在地球發售。」

PLAYSTATION



午後游泳池旁的景像，在這裏出現的全是美女，攝影機慢慢的往左移動。





在角落不斷跳動的女孩子，「一、二、三」，將耳朵中的水抖出來「一、二、三」。





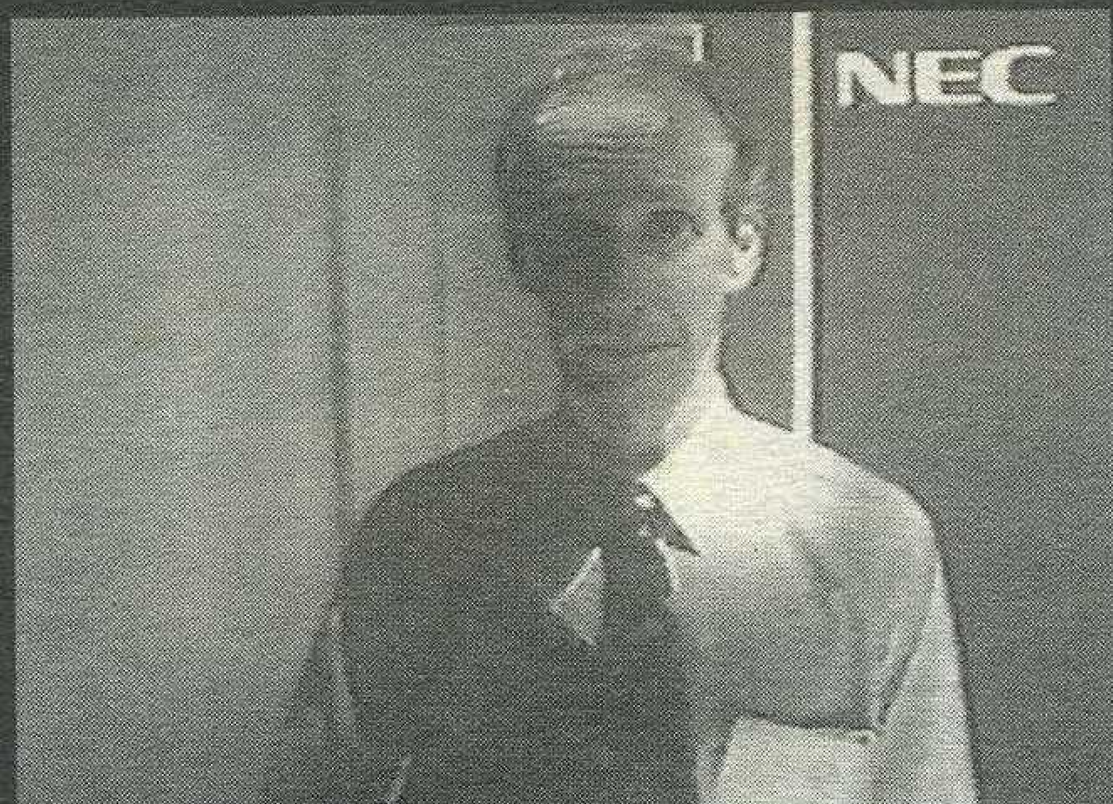
PLAY STATION的主機被放大的顯示出來。「一、二、三改變了遊戲」。



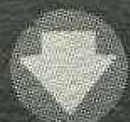


在效果音的配合下，我們看到了它的標誌，「全部的遊戲都集中在此」。

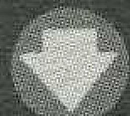
PC-FX

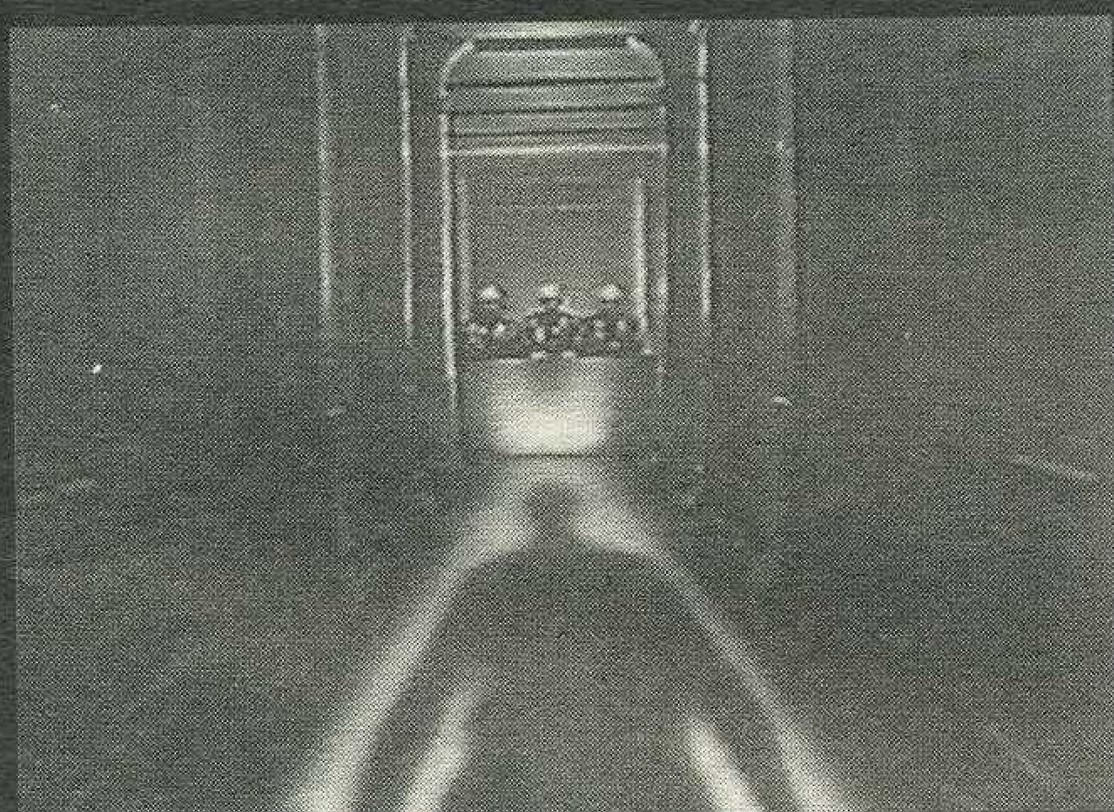


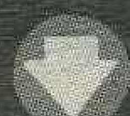
站在黑暗走廊中的男子。他的表情似乎有些不安，沒有辦法使自己鎮定。




「NEXT！」進入房間後，我們便可看到新製品的展示畫面！



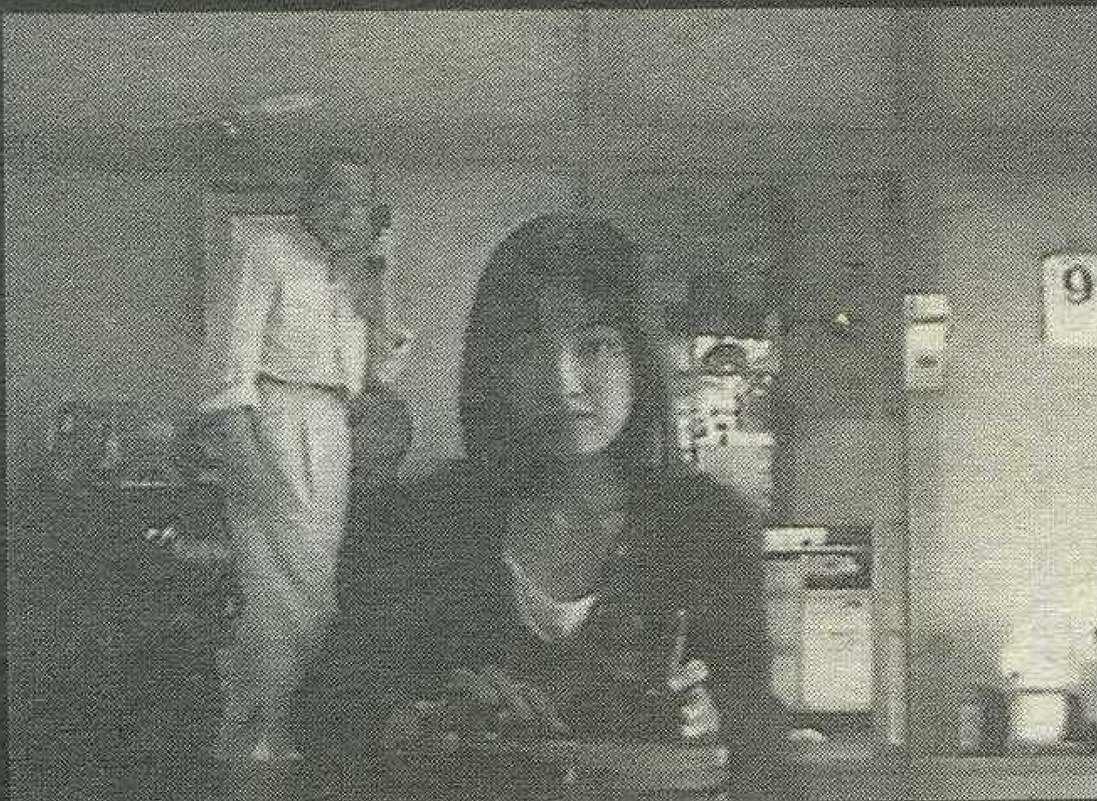

PC-FX隨著喊叫聲被提出。這時我們可以聽到評審們的驚訝聲。

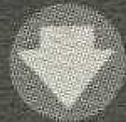




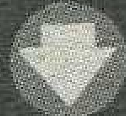
背後出現同時發售的軟體。「決定。動畫遊戲主機PC-FX上市」

NEO • GEO-CO

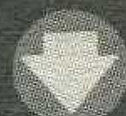

「玩遊戲吧！」，熱中於電玩的女子，父親拿起電話「我是地井，找麗子嗎？」




女孩放下手中的搖桿來聽電話，由另一端傳來「現在……點……分」的報時。




父親趁女孩子在聽電話時搶走了主機的搖桿，原來這全是父親的陷阱。

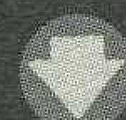


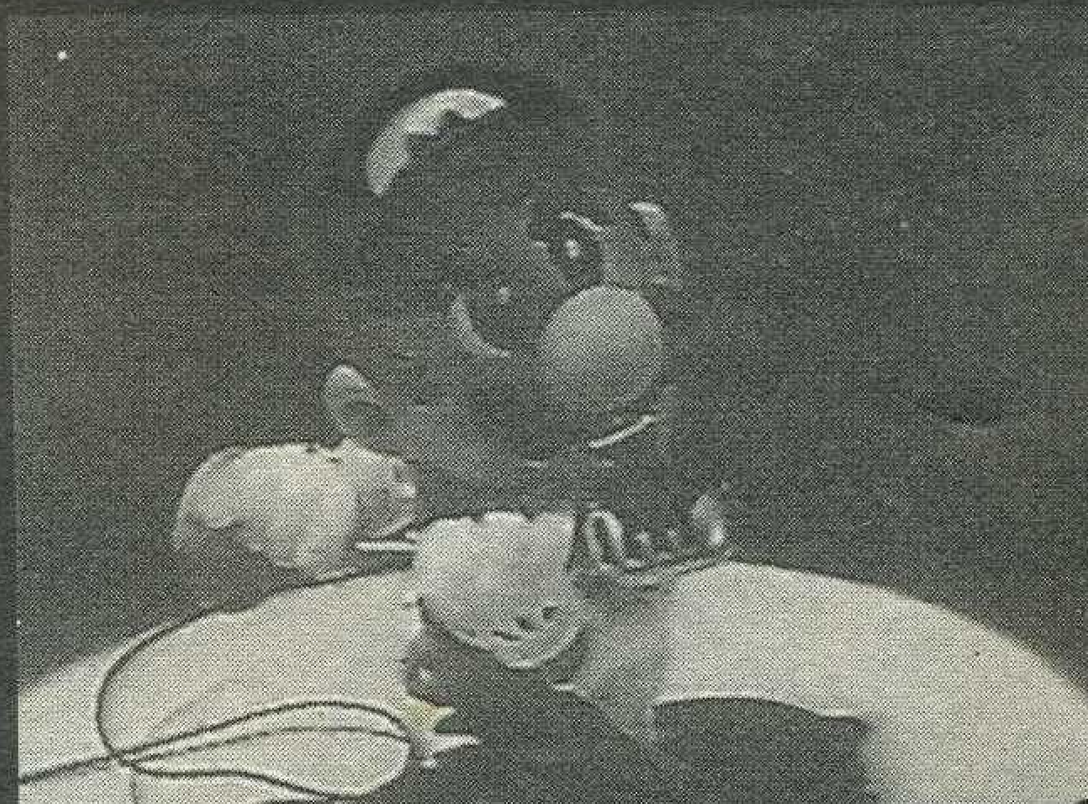


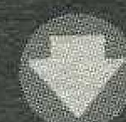
在餐桌上放著的NEO • GEO-CD主機及軟體。「NEO • GEO-CD主機新登場」。

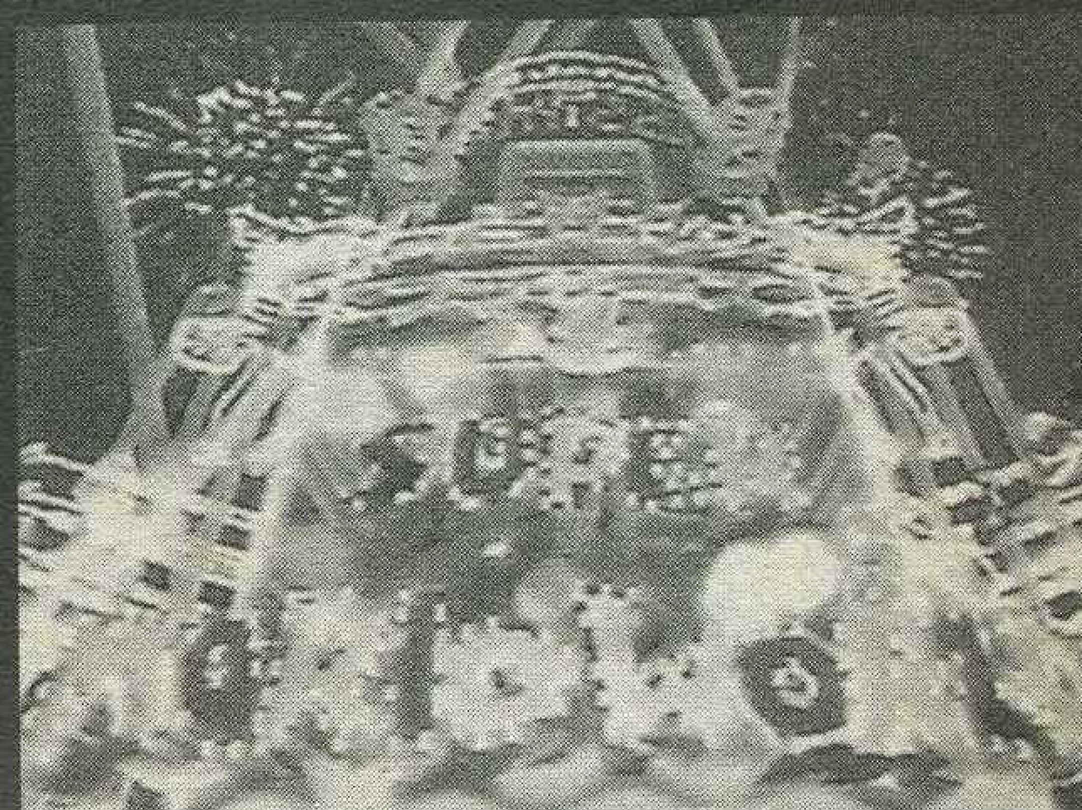


這是超任的4色標誌，也是與任天堂時代的差別。




「你好～你好～超級任天堂～」。




受到各色燈光的照射，華麗的瑪俐歐王國展現。





超級任天堂終於登場，太好了！終於登場。

設計概念＆硬體特性

LED所構成的立體影像——VIRTUAL BOY

顯示器與主機結合而一的攜帶型遊戲硬體，獨特的VR影像表現出和次世代32位元CD-ROM硬體截然不同的3次元空間遊戲體驗，任天堂繼GAME BOY之後推出的强化型機種，同時有著對抗次世代POLYGON影像的新體感意味。



■設計概念

和32位元的次世代硬體一樣，任天堂在這款硬體上配置了32位元RISC CPU，而這個RISC晶片則是NEC開發的V810 CPU，這和NEC－HE所推出的32位元CD－ROM遊戲機PC－FX是同樣的演算裝置。VIRTUAL BOY的顯示畫面是由美國的RTI（REFL EC-TION TECHNOLOGY INC）技術所研發而成的，RTI顯示裝置是由紅色的發光二極體（LED）與凹凸鏡片所構成的，玩家在進行遊戲時能從主機前方兩個視窗約1M前方觀賞到遊戲中的3D立體影像。

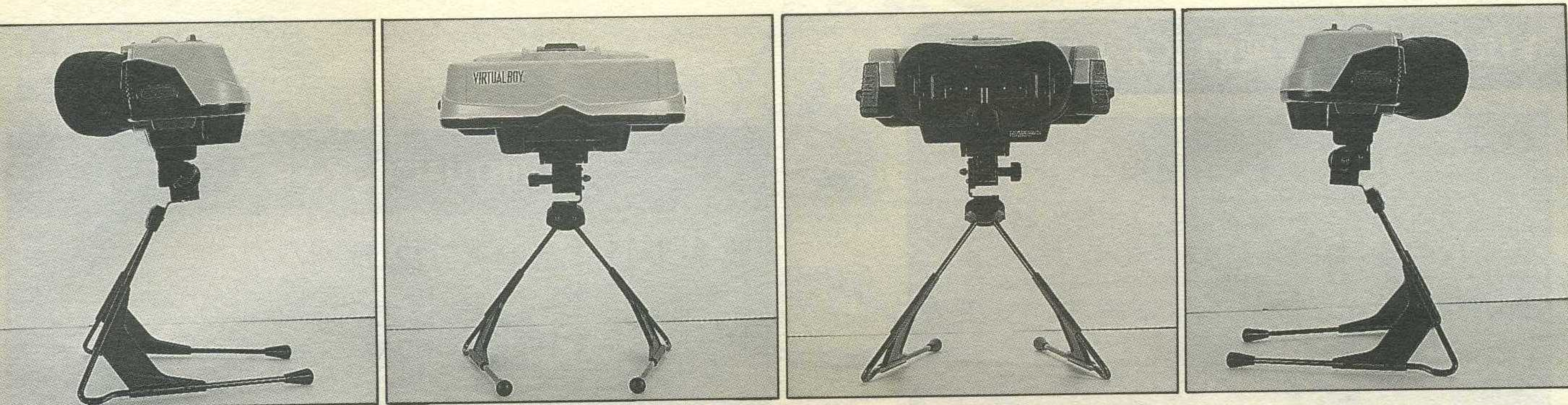
■硬體特性

影像顯示的原理是左右並列的2組發光二極體，透過左邊與右邊的凹凸鏡片產生左右兩眼視覺上的殘像，因此即能在黑暗的視窗中展現浮動的紅色3次元立體影像。主機上的顯示畫面其尺寸比率（縱向與橫向之比率）約爲16比P，這是屬於長寬型的尺寸，而這種比率和新一代的高畫質數位電視（HDTV）畫面尺寸的比率吻合，完全實現最適合人類眼睛觀看的視線特性。

畫面使用的畫素是160畫素×144畫素，這種程度的解析度比起黑白4階段的GAME BOY更爲清晰。VIRTUAL BOY的畫面顯示是由紅色的發光二極體LED所構成的紅色4階段表示，透用遠方的影像較暗、近距離的影像較亮的這種視覺原理，遊戲中的遠暗近明的紅色深淺對應，產生了主景與背景之間的距離與層次感。

■遊戲帶著走

VIRTUAL BOY的影像處理器與



聲音用的控制晶片，是採用特製的新型LSI（大型積體電路）設計，影像處理器的功能爲動畫拼合與背景畫面捲動設定，同時也對動畫拼合圖形進行擴大、縮小、旋轉、變形等等視覺上的特殊加工。影像處理器中由於也設定了POLY GAN的描繪指令，因此也能描繪出較爲簡單的多邊形圖像，透過ROM卡帶的程式輔助，表現出紅色POLY GON 3D畫面。

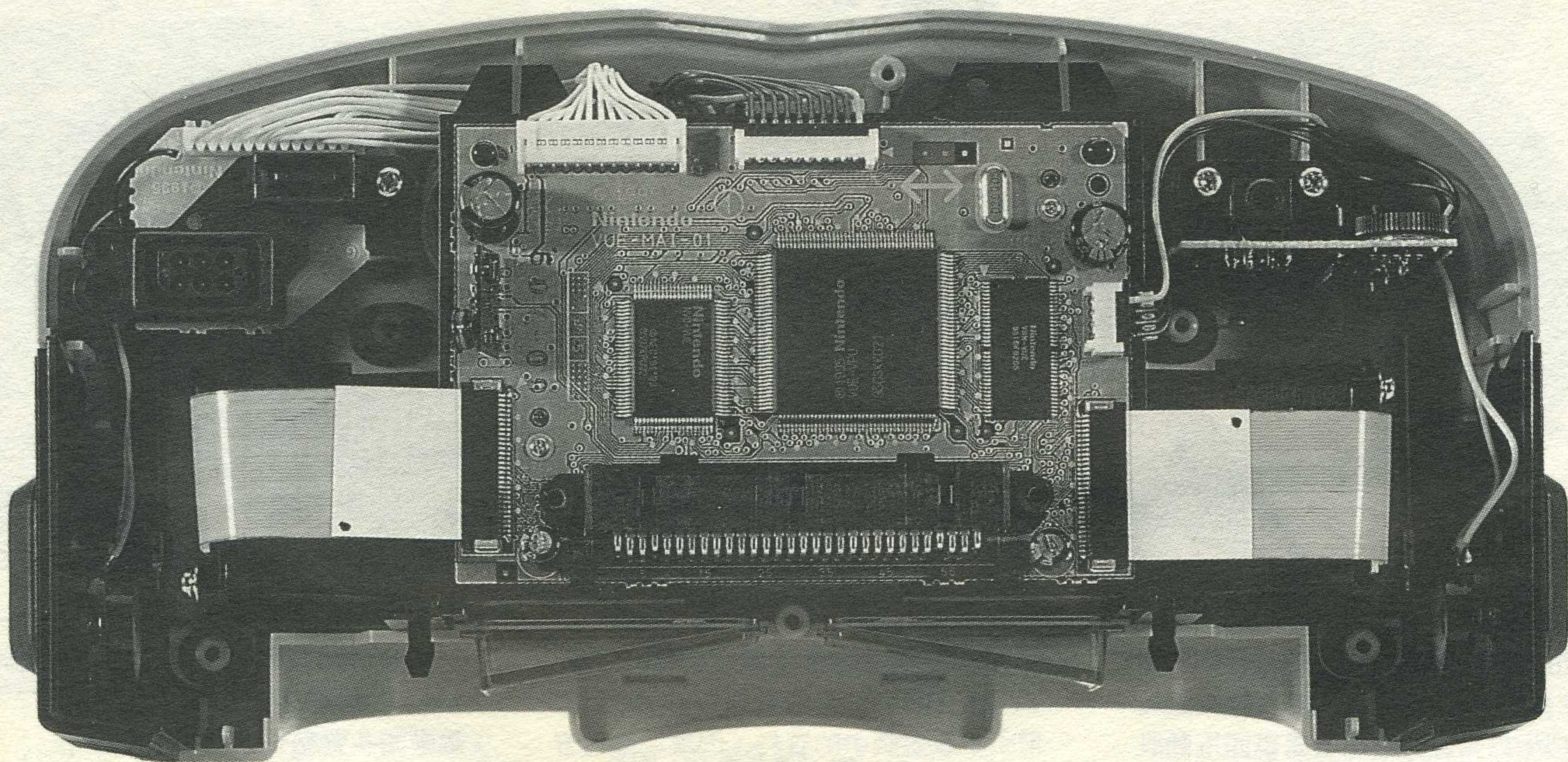
聲音處理器也是特別開發的晶片，主機內部配了2個左右分離的迷你立體聲對應小喇叭，雖然音質不佳不過還是能夠將遊戲中的音效高度呈現。VIRTUAL BOY的遊戲軟體採用ROM卡帶來承載遊戲中的資料，因應遊戲內容的不同類型，ROM容量可由標準的8Mbit壓縮至64Mbit，不過容量的增加也表示著製作成本的提高，高價位的遊戲軟體就成了玩家最沈重的負擔。

新型的3次元遊戲感受、隨身攜帶的方便性，再加上影像與聲音彼此的緊湊互動連繫，使得VIRTUAL BOY成爲32位元家用遊戲主機中最特殊的一款硬體，有效率的利用其特殊的影像顯示畫面，就能製作出獨具特色的遊戲效果，VIRTUAL BOY玩家期待的也正是如此，希望VIRTUAL BOY的第三軟體廠商多費點心思囉！

VIRTUAL BOY硬體諸元表

CPU	C32位元RISC晶片（NEC V810）脈衝周波數21.5MHz
顯示器部份	發光二極體（LED）凹凸鏡片與反射鏡片所構成的2組顯示器
畫面表示	暗黑背景紅色影像4階段立體視覺表現
聲音	立體聲音
電源	3號乾電池6顆約7小時使用時間
外形尺寸	217mm×254mm×110mm
重量	760g
ROM卡帶外形尺寸	68mm×76mm×6.5mm
主機售價	1萬9800日幣
軟體價格	5000～6000日幣

VIRTUAL BOY小檔案	
發售日：	1994年7月21日
售　價：	19800日幣
銷售數：	約18萬台（7月26日止）
軟體數：	5款(1994年7月21日止)

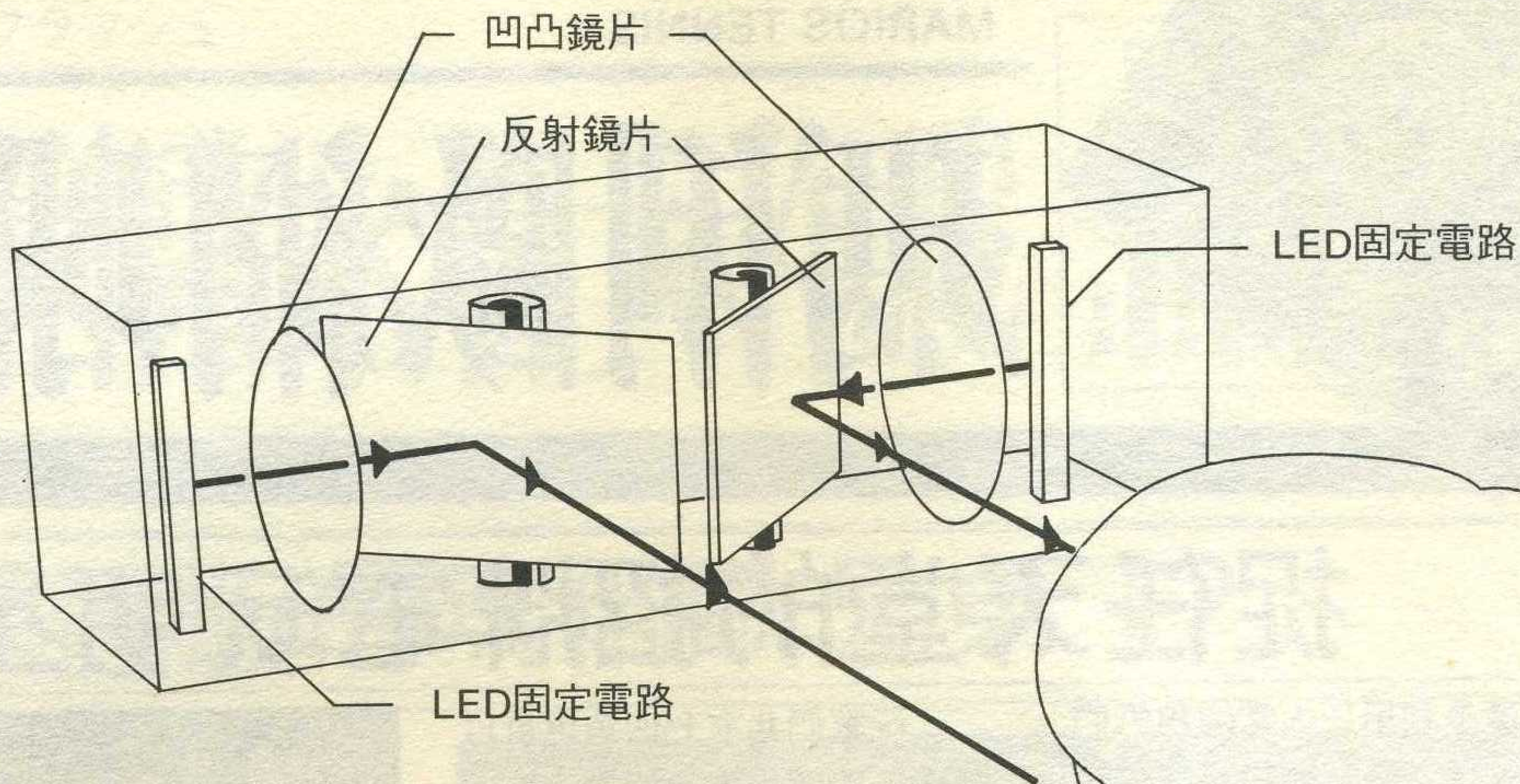


1. CPU
2. V810RISC CPU
3. SPU

（圖一）

影像顯示原理

LED發光二極體顯示光線，經過反射後各別產生虛像，左右2組的顯示幕，使得立體實像產生。



（圖二）

VIRTUAL BOY 系統構成圖

V810 CORE CPU影像專用 演算器搭載

主機

顯示控制

顯示器內部

影像處理器

CPU（V810）

VIDEO RAM

WORK RAM

DRAM

聲音演算器

DC-DC解碼

喇叭

通訊基板

立體聲耳機輸出

MASK ROM

RAM

電池（記憶存提用）

顯示器

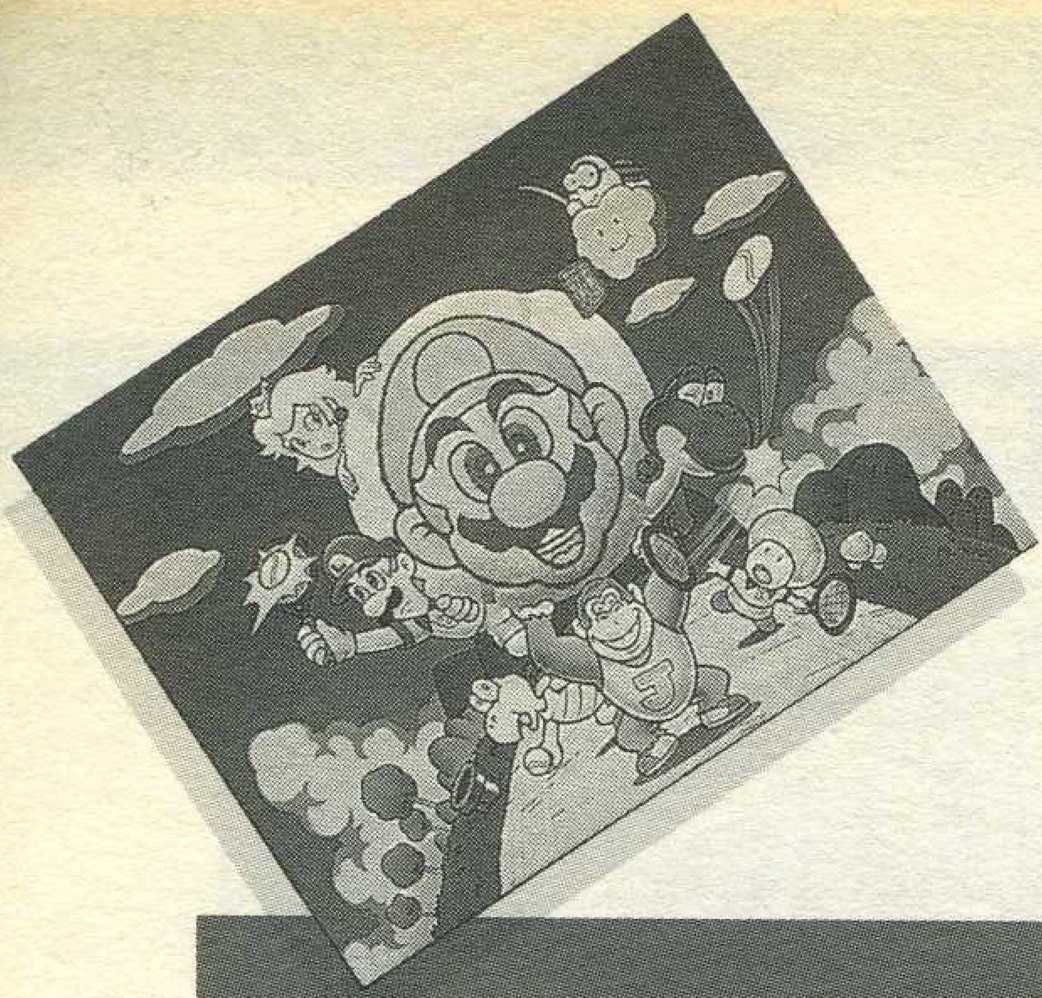
SELECT

START

B

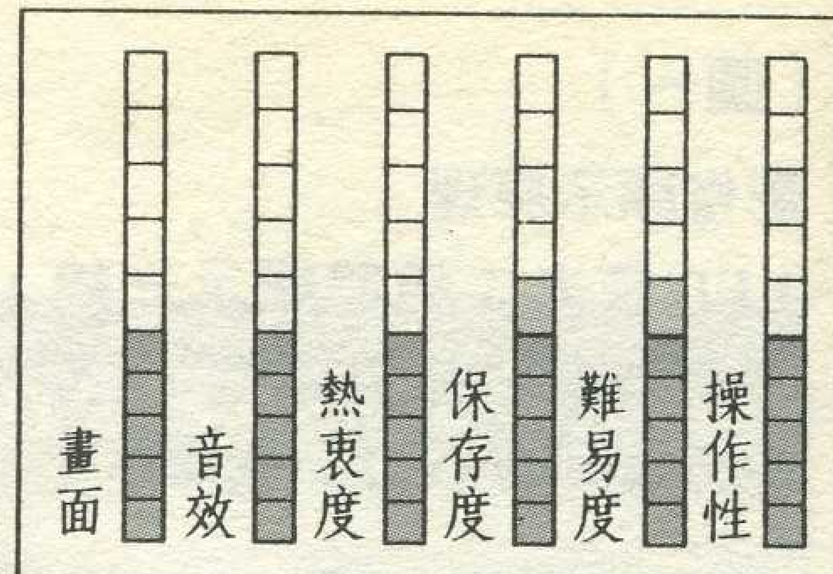
A





MARIOS TENNIS

瑪俐歐網球

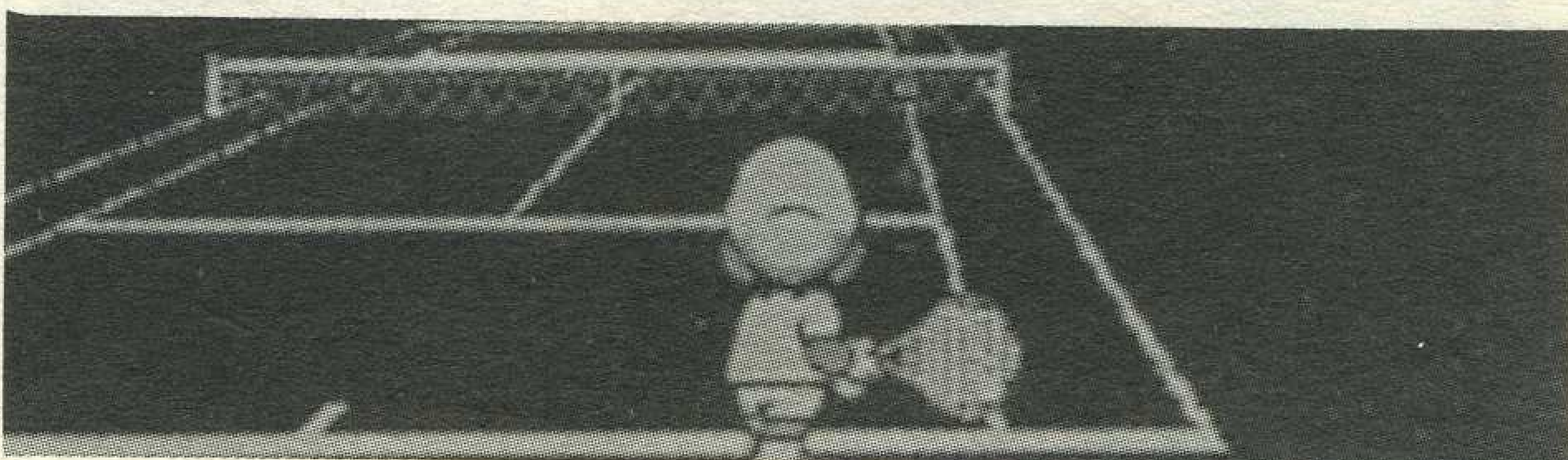


任天堂／SPG／￥4900

捉任天堂的招牌電玩明星來玩網球

這是利用任天堂的角色們玩的網球遊戲。雖然無法進行對戰，卻可與電腦組隊進行雙打。玩家們可於單打、雙打的淘汰賽模式盡情地發揮。

玩家們共有七個角色可以選擇，每個角色的能力都不同。角色的決定會對勝負有影響嗎？

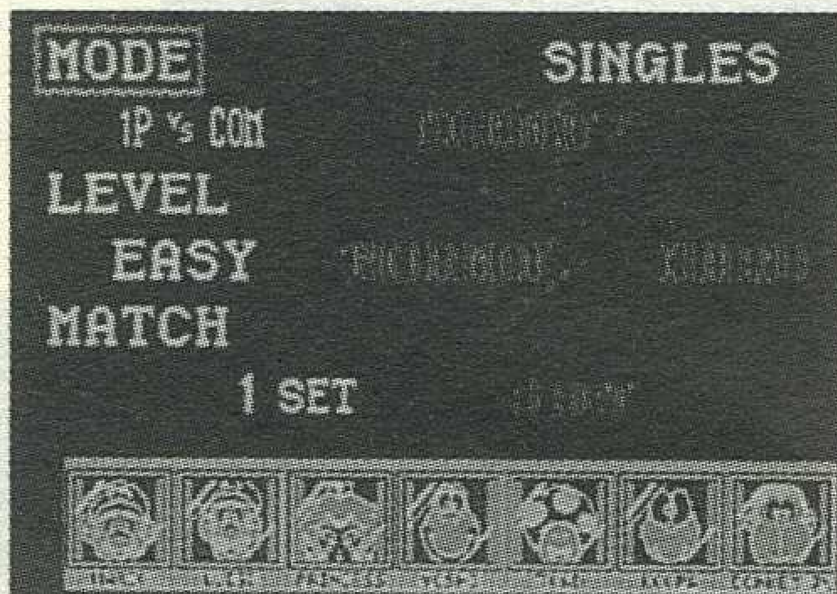


⇧有VB遊戲的味道，强調遠近感。

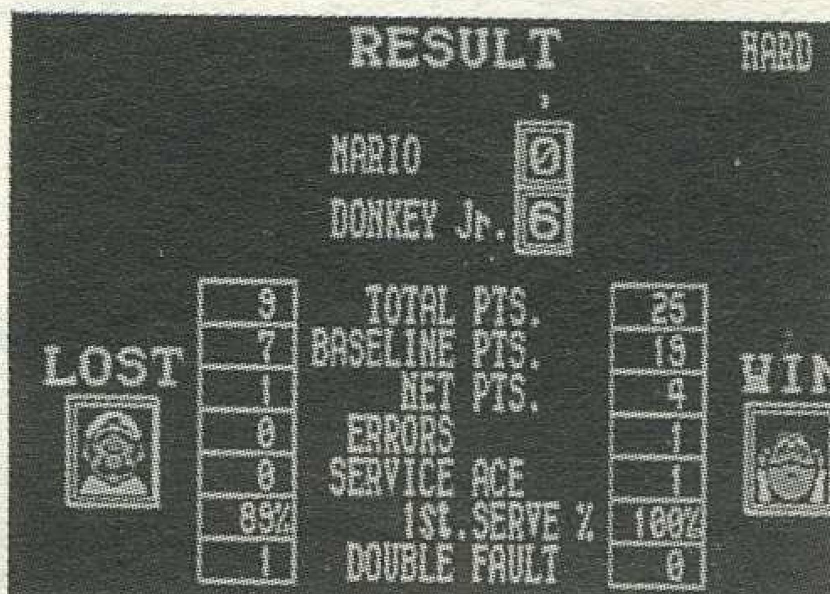
	EASY	NORMAL	HARD
球速	慢	慢	快
擊球範圍	大	大	標準
敵人强弱	弱	强	弱
將球放在體內	不可	不可	可
移動速度	慢	慢	快

有各種遊戲模式

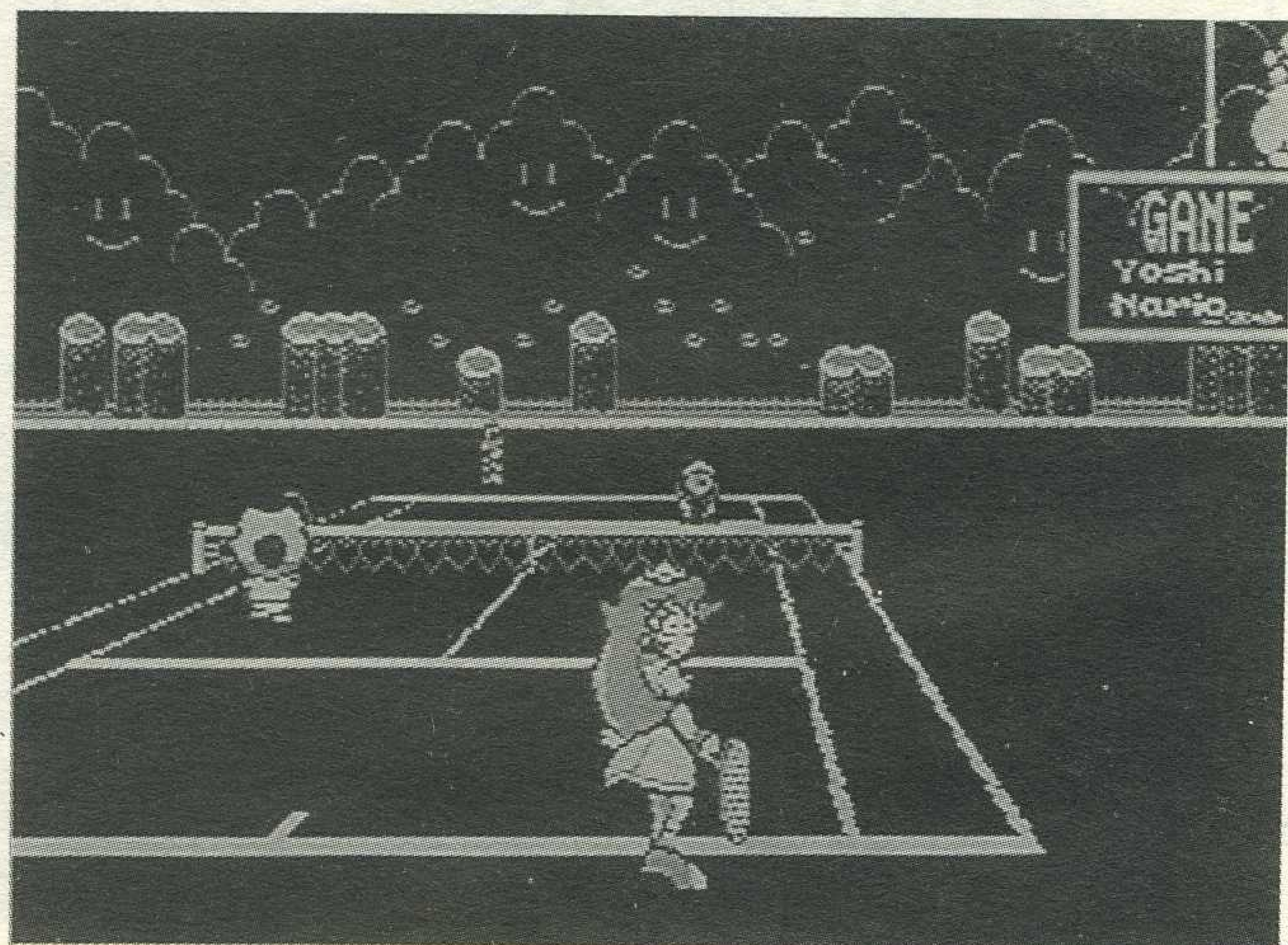
除通常的單打、雙打對電腦模式外，這回還加入了淘汰賽的模式。最初在單打對電腦戰時，當玩家發球時的那畫面，看上去眞是迫力十足，十分逼眞。除此之外，也可進行需要運用戰略的雙打遊戲，找一堆喜歡的傢伙進行熱鬧的比賽。



⇧可以選擇難易度，難的模式會比較吃力。



⇧在比賽後的統計書面中將會出現選手的各種比賽資料。



⇧在雙打時與電腦要有相當的默契。

淘汰賽

淘汰賽的模式中也有單打及雙打2種，而比賽的對手將以亂數來決定。因每位角色都會出場一次，只要在單打時贏3次，進行雙打時贏2次便可贏得冠軍的大獎杯。

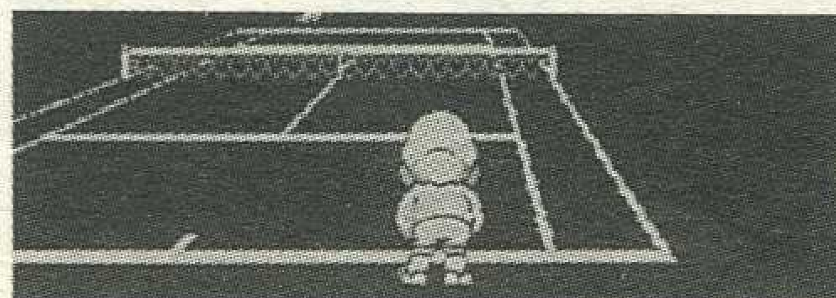




⇧4人個性表現流露無遺的雙打。

單打

這是基本的單打比賽，首先我們必須對殺球、截球、挑高球等技巧稍作練習，雖然很難控制挑高球，但習慣之後會發現這款遊戲的遠近感頗爲眞實貼切。



雙打

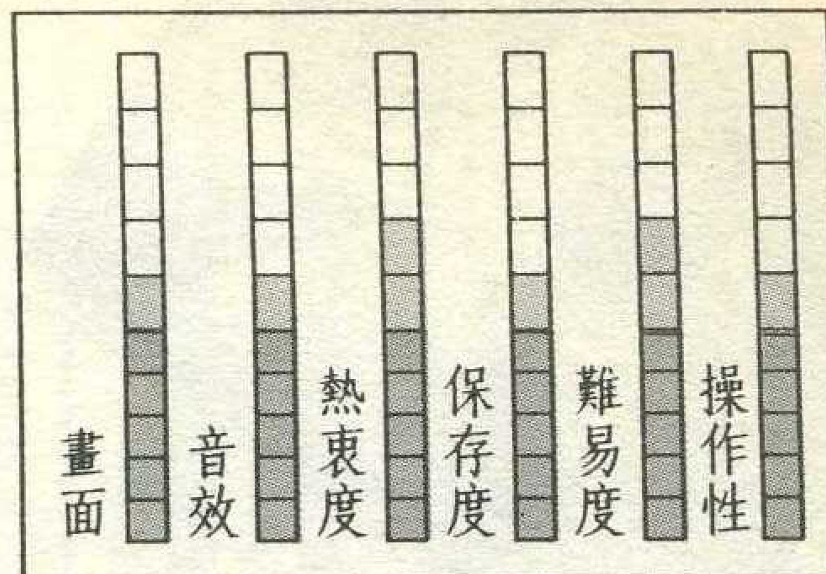
在雙打時可與電腦組成一隊來比賽。由於比賽的勝敗將因球員彼此間的默契來決定，所以玩家們在選伙伴時要小心。再配合電腦的輔助，相信應該可以輕鬆獲勝。





マリオ クラッシュ

瑪俐歐水管大作戰

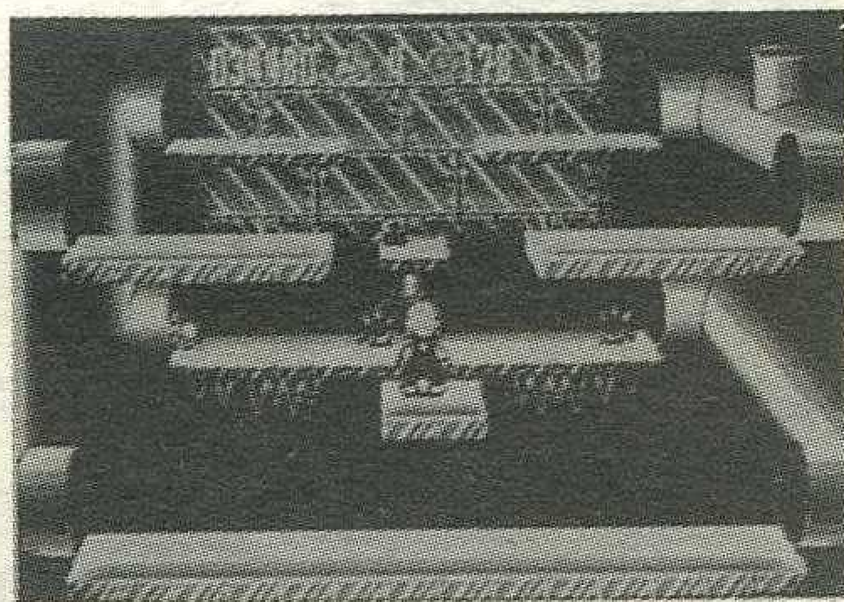


任天堂／ACT／￥4900

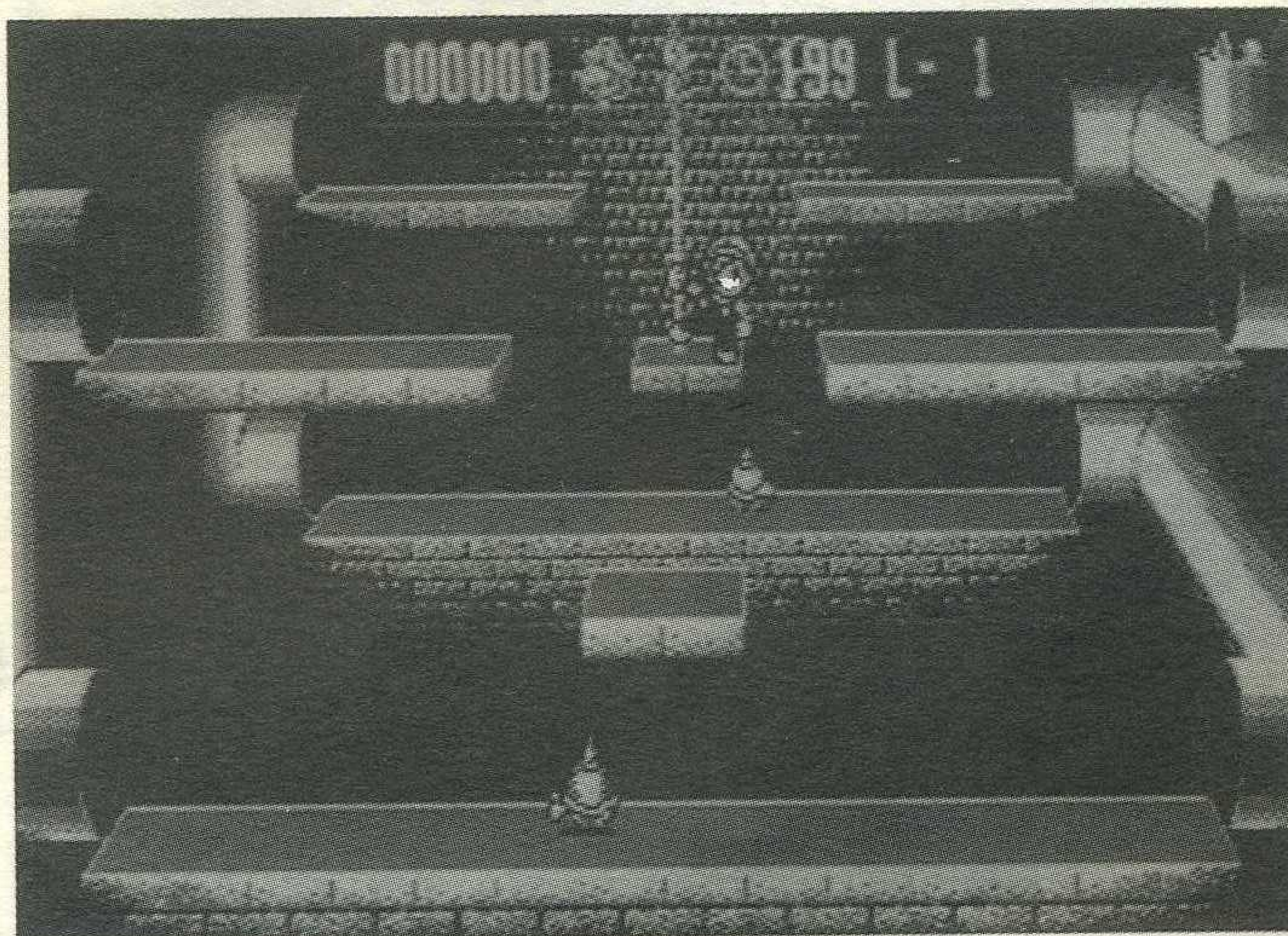
這就是立體版的瑪俐歐兄弟！?

在很久以前我們似乎看過這個畫面……？不錯！這就是曾在任天堂發售過的瑪俐歐水管大作戰的VB版。

各關可分爲眼前及裏面上下2段的區域，而這些區域都用水管相連，玩家們必須一面移動，一面將畫面上的敵人一一打倒來過關。如果想打倒敵人必須利用在舞台中出現的烏龜，只要踩踏烏龜便可使其氣絕，到時可利用龜甲丟向敵人。通過水管後可向上、下的區域丟擲。雖然水管各區域的結構不會變化，然而若爲結冰關卡，地上會變得很滑，一定要小心。

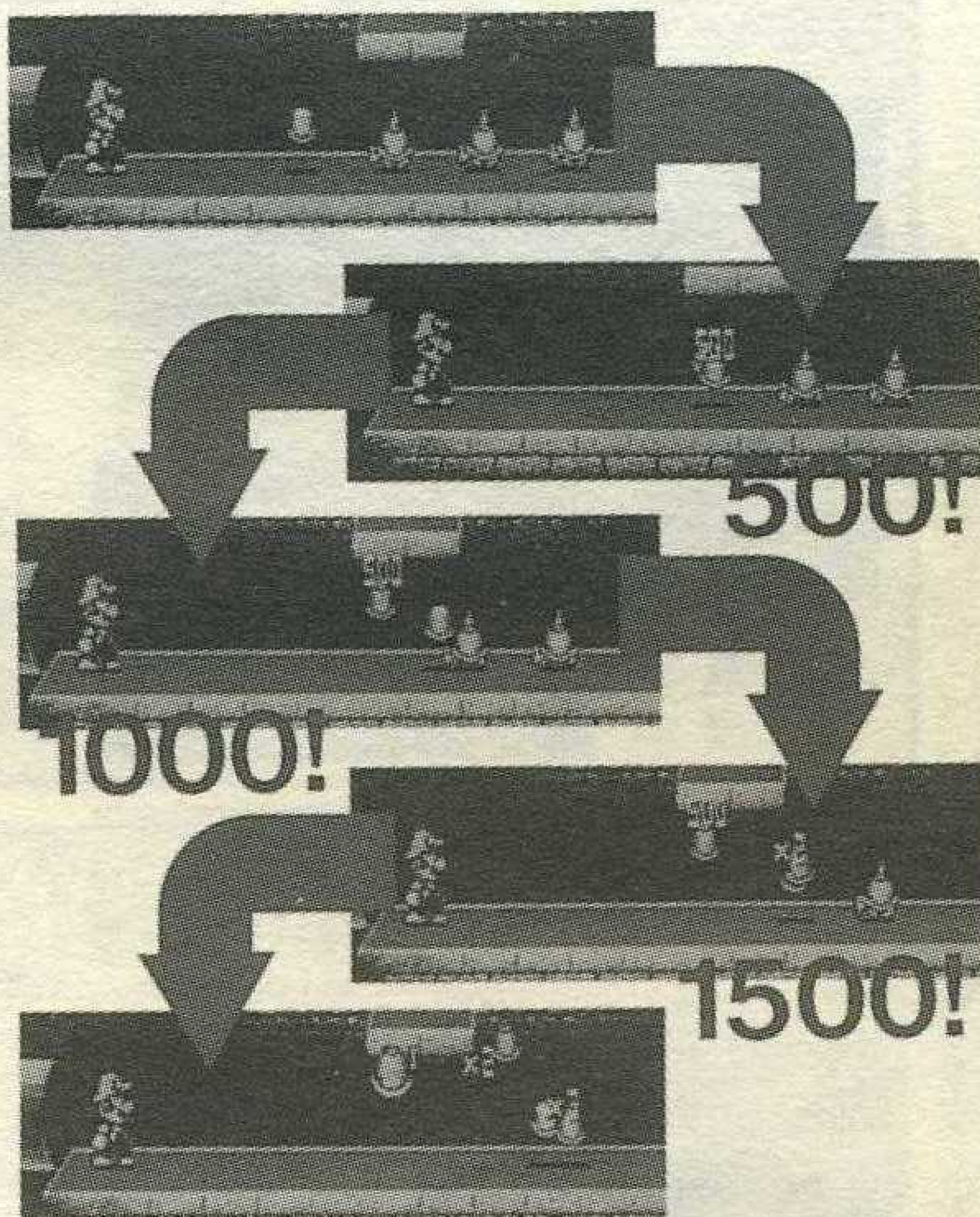


⇨雖然光看圖片並不容易了解，但玩家們應可區分前面、裏面及上、下的區域，可利用平台上下移動。



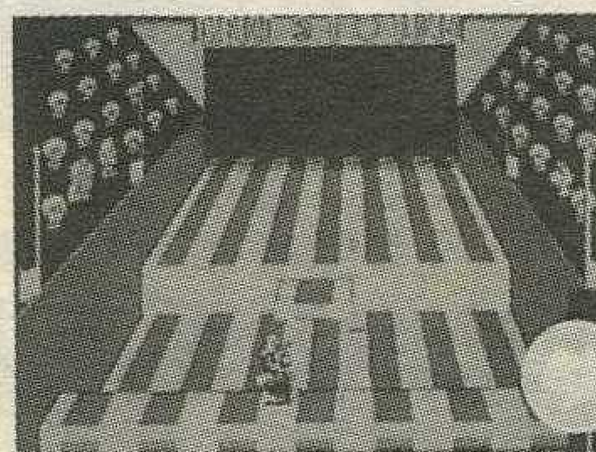
完全擊倒來獲取高分

如果利用龜殼丟向敵人，一次打倒2個以上的敵人則便可得到加分。打倒一個敵人可得到500分，如果一次打倒3隻，第2隻可單獨得到1000分，第3隻可得到1500分。瑪俐歐遊戲系列中的傳統動作將會在這裡陸續登場。如果同時打倒排成一排的敵人可得到高分。也可先使敵人氣絕然後再將它打倒。玩家們在玩的時候要充分發揮各種技巧。

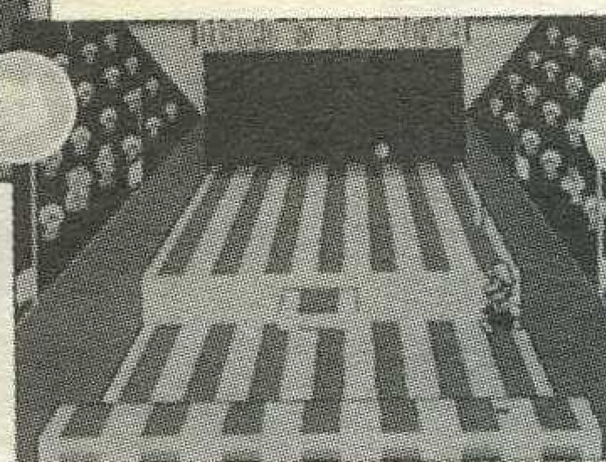


加分舞台也是立體的

在通過某些畫面後會出現加分舞台，瑪俐歐必須跳起接住飛過來的金幣，這些金幣將會以不同的高度飛過來，因此，跳躍的時機也會不同。雖然光看畫面可能不是很清楚，其實這是簡單的3D畫面，在VB中玩家們可體會立體感十足的加分舞台。



⇩當金幣在上方時跳起。習慣後要全部取得並不難。

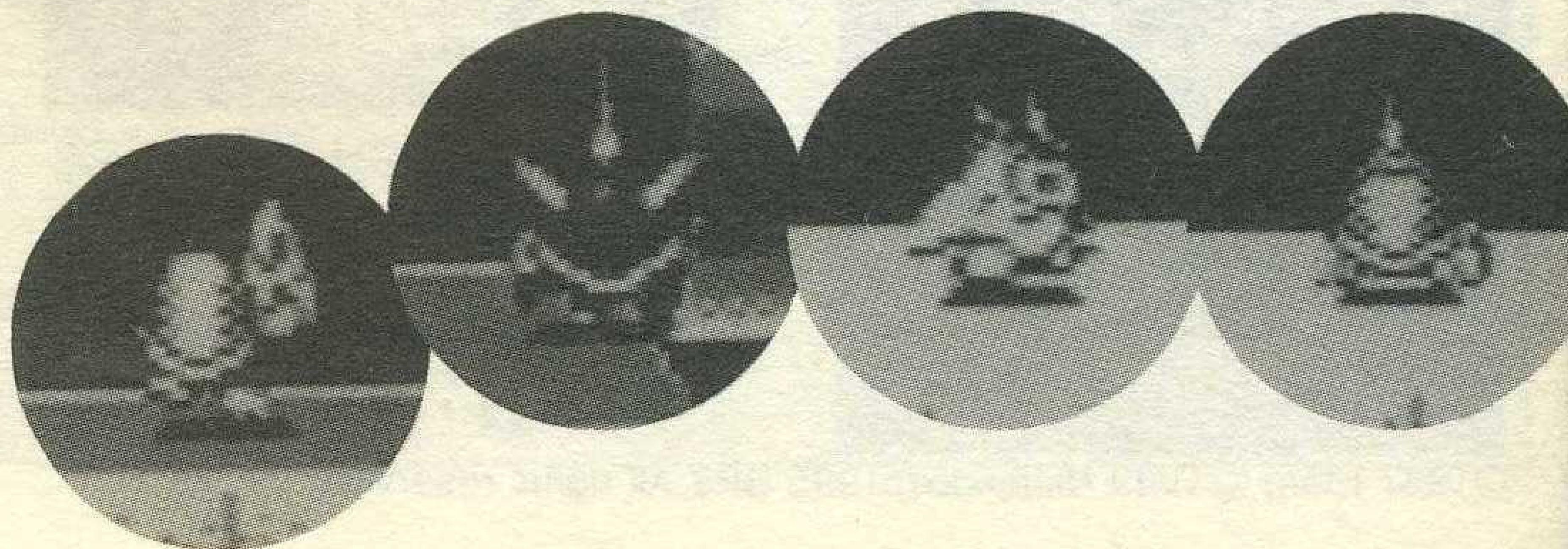


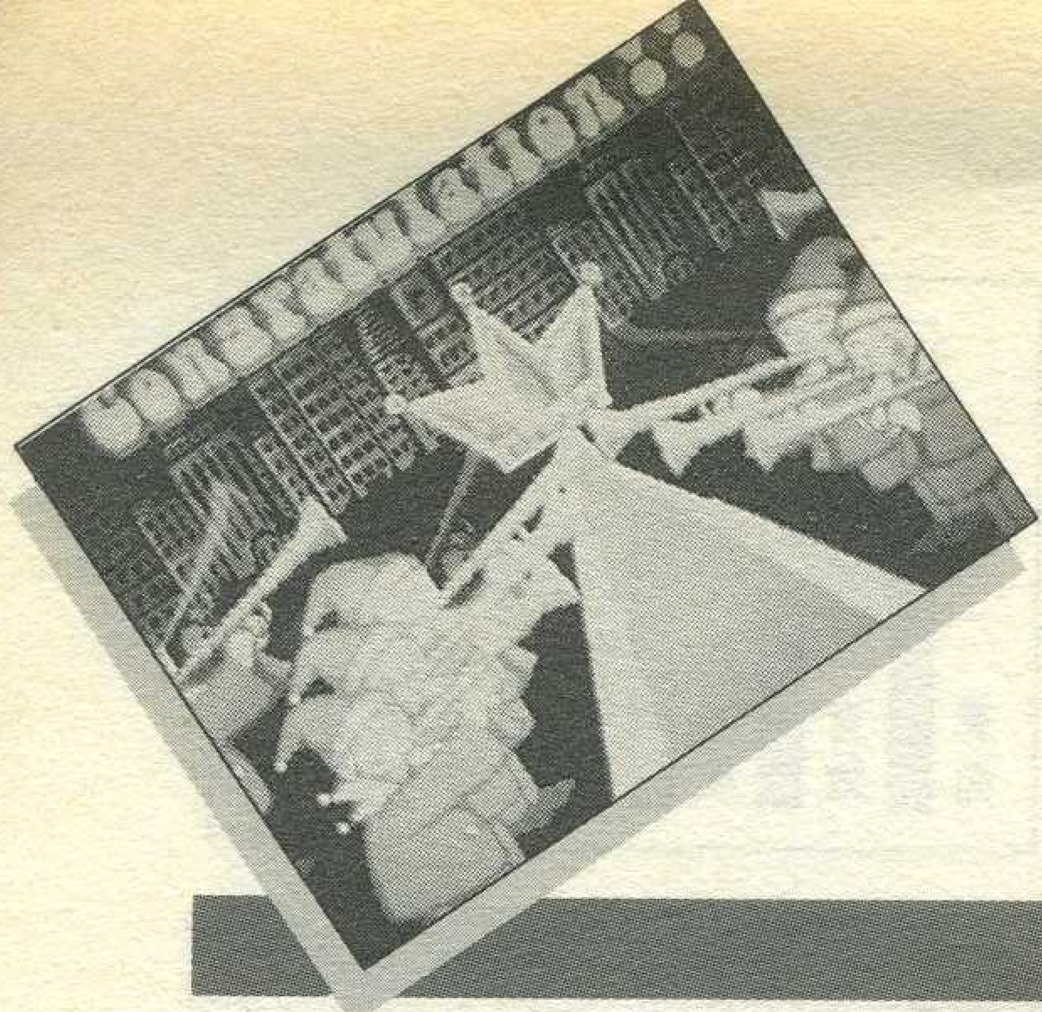
⇧加分舞台出現了，金幣由內部出現，我們要左右移動才行。



敵方角色的表情相當豐富

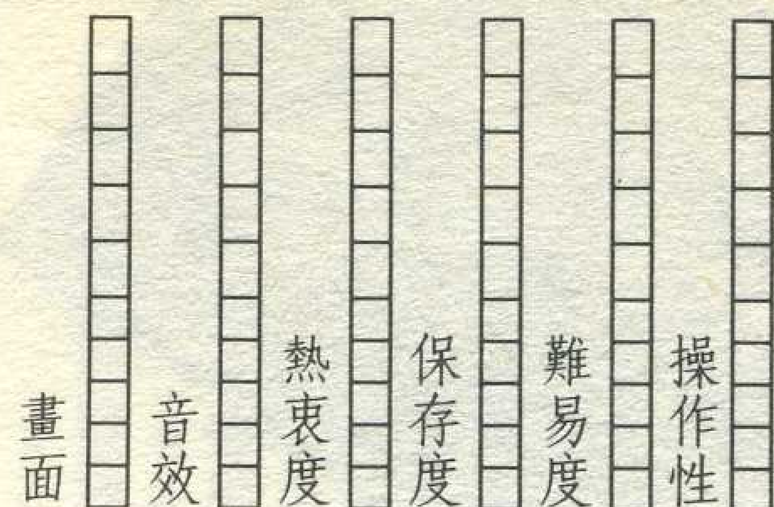
在舞台中不斷前進時，出現的敵人也會有所不同，在往後，有些敵人必須用龜甲打中2次才可以打倒，有些敵人則會一邊跳躍一邊移動，那些眼熟的敵人將會陸續登場。





TETRIS

俄羅斯方塊



BPS／PZG／￥4980

以旋轉模式登場的3D俄羅斯方塊

解謎遊戲的著名大作俄羅斯方塊這回終於在VB上登場。這款俄羅斯方塊保存了以往俄羅斯方塊的樂趣，而且在次世代主機的輔助下其演出更加的精彩。其舞台不但爲立體構造，而且音效也都採立體音的輸出，這些都只有VB才做得到。

在這裏共有3種模式，在模式A中只要單純的消去方塊即可，在模式B中玩家們消掉25排便可進入下關。在裡面及表面的方塊以環狀連接是只有VB才能表現出其立體感的模式C。這也是這款俄羅斯方塊的最大賣點。如果玩家們仔細的看一看背景，花瓣及星星就如同在眼前舞動著一般，可愛動人的角色忽左忽右地晃來晃去，一款原本單調的遊戲就在這些小東西的襯托下變得更加的生動。

雖然沒有對戰模式，但新增的戰略要素同樣令人欲罷不能，相信這立體遊戲一定可以帶給大家很多樂趣。



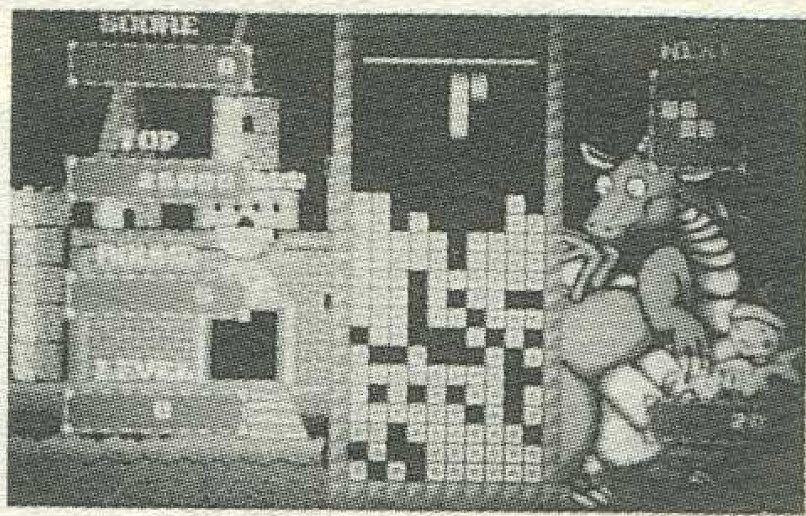
有難易度、模式、背景設定等各種的選擇畫面

其基本的系統與SFC版的俄羅斯方塊相同，玩家們可自由選擇等級及模式，此外，還可以選擇背景。在分數的顯示畫面中還會顯示出相關的遊戲內容。

背景選擇

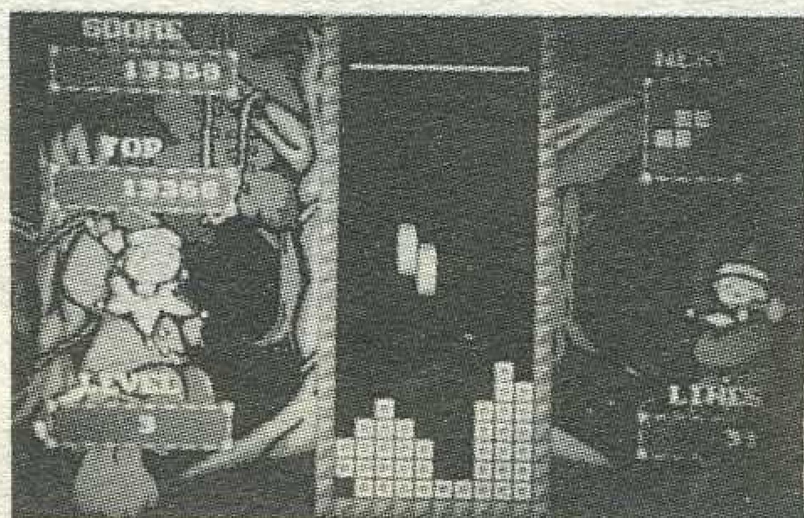
背景共有6種，每一種都有其不同的演出效果。另外，在ABC 3種模式中玩家們也可從2種中進行選擇。遊戲時的漂浮感保證以前各位從未體會過的。B模式過關後玩家們還可玩到另行設計的特殊舞台，至於那是什麼就……。

龍與俄羅斯方塊



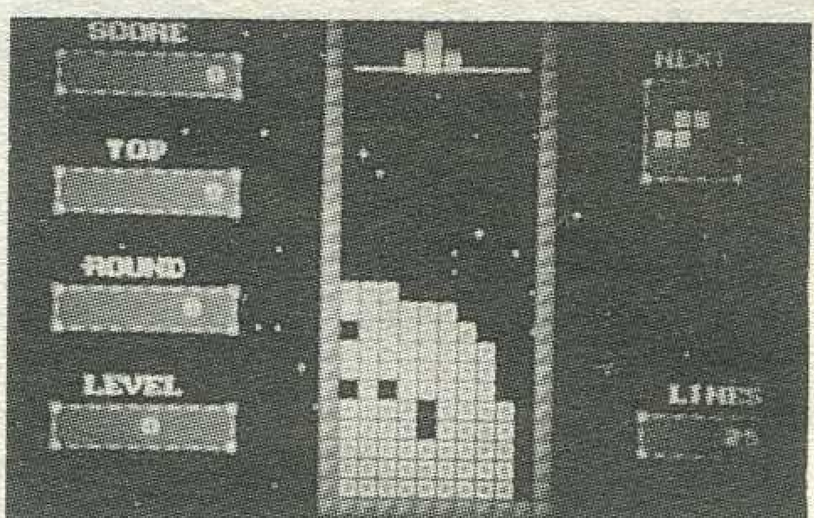
⇧在俄羅斯方塊的傳統城堡中出現了龍，牠並不會噴火。

妖精與俄羅斯方塊



⇧在標題畫面中出現的妖精爲這一代中的主要角色。

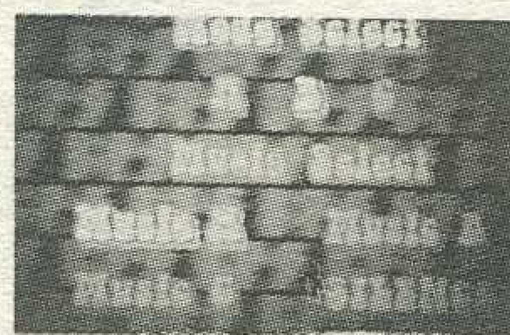
宇宙中的俄羅斯方塊



⇧在廣大的宇宙中進行遊戲我們可以選有流星的背景。

難易度及等級選擇

模式B中可選擇等級及舞台；模式C中可選擇等級。等級提昇後下方的搗蛋方塊將會增多。



⇦可選擇舞台的B模式。



⇨在C模式中可調整難易度。

模式選擇

在ABC模式中進行選擇。這時可以選擇自己喜歡的BGM。



⇧可於3種BGM中選擇，可惜無法直接聽。

分數與排名畫面

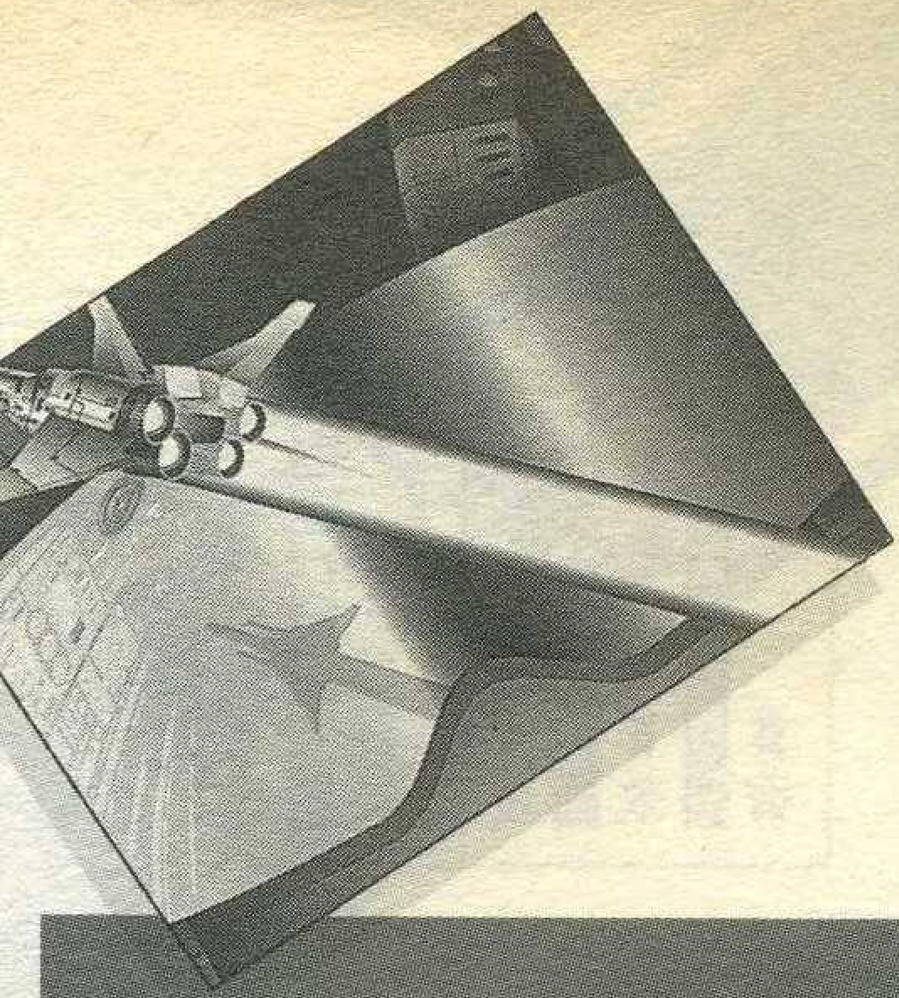
在模式B過關畫面中將會顯示出等級、消掉的排數，及分數。也會顯示出一口氣消除四排的次數。另外，最終的總得分將依多少分別排名於各模式中。玩家們可以向這些記錄挑戰。



⇦在這裡可以了解遊戲內容。

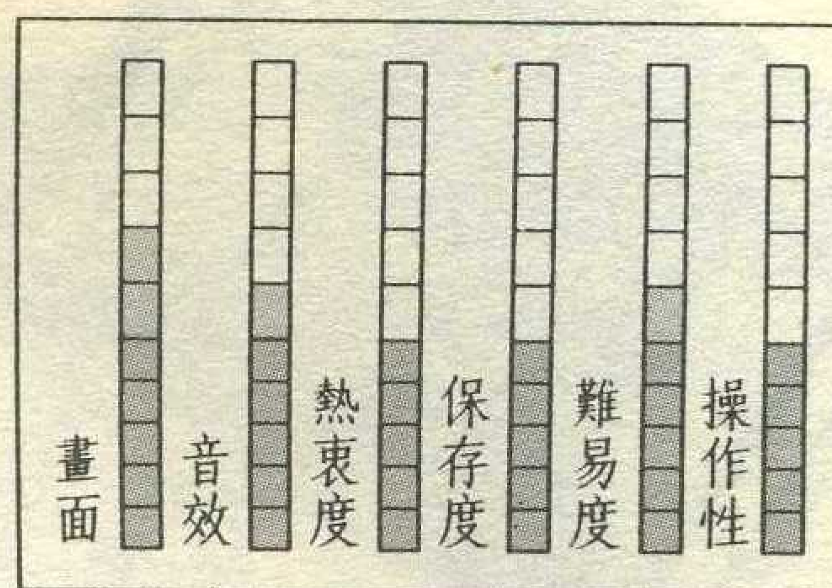


⇦各模式都有排名表供玩家挑戰。



レッドアラーム

紅戰士



T&E SOFT／STG／￥4900

在紅與黑的VR空間中進行的3D STG

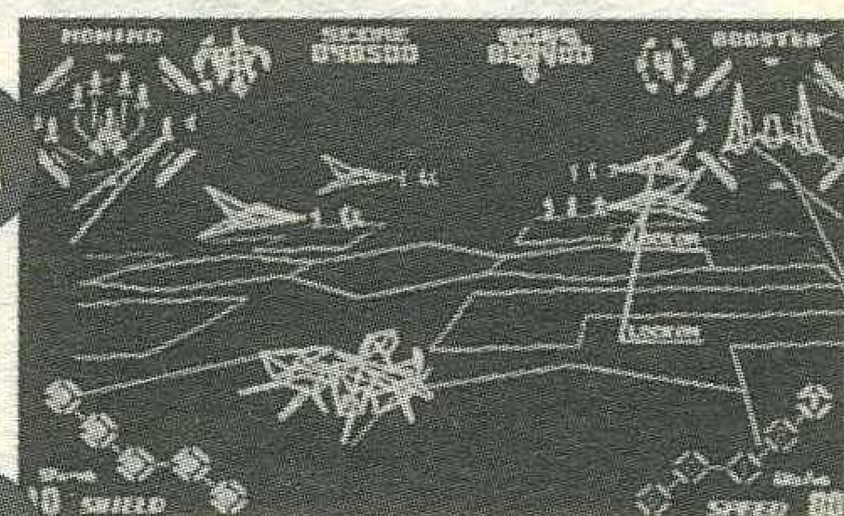
這款「紅戰士」是利用簡單的3D畫面來刻畫出的眞實空間3D射擊遊戲。玩家們必須操作高性能戰鬥機紅戰士，通過狹窄的通道，打下不斷出現的敵人。

敵軍爲自動戰鬥系統，通稱K・O・S（CKILLING OPELATING SYSTEM）。這些傢伙在70年代世界大戰結束後仍繼續活動，不斷的量產各種武器，對人類進行叛亂的活動。人類這時只好將希望寄託於最後的戰鬥機紅戰士上了！

以敵人爲目標突進！



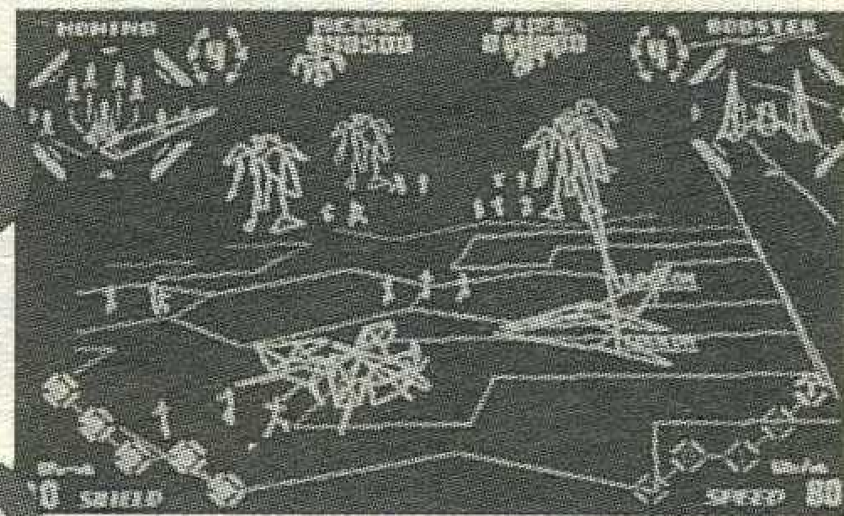
⇧由遠方可看到敵人，也可以看到人類，一口氣突進吧。



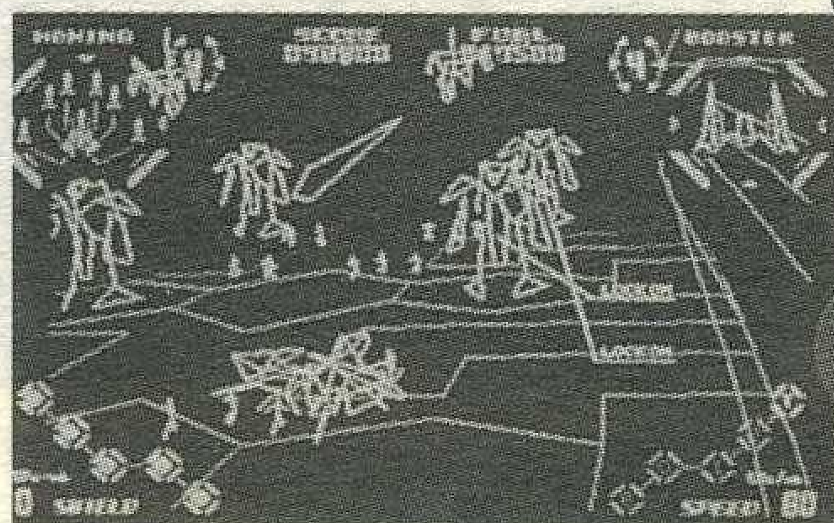
⇩以低空飛行接近，敵戰鬥機會越來越大，很具臨場感的迫力。



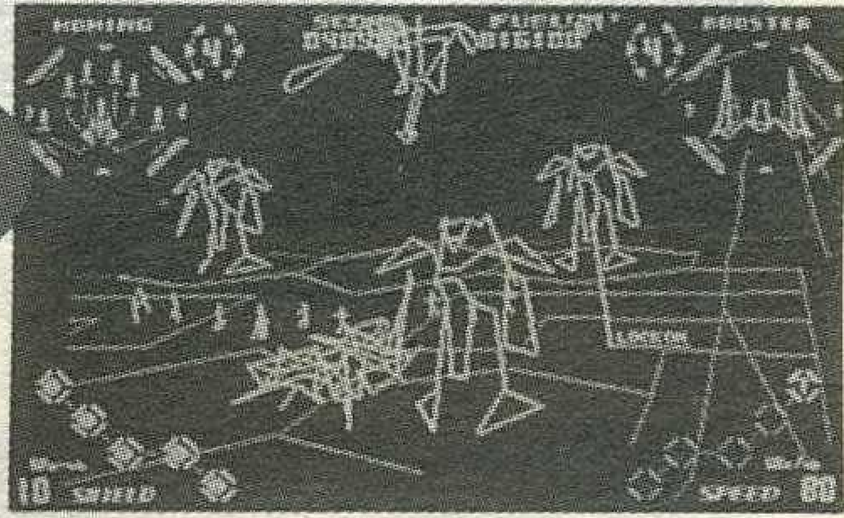
⇧敵人應該馬上會出現！我們還是繼續向前進。



⇩低空飛行時，我們可以看到逃跑的人類！



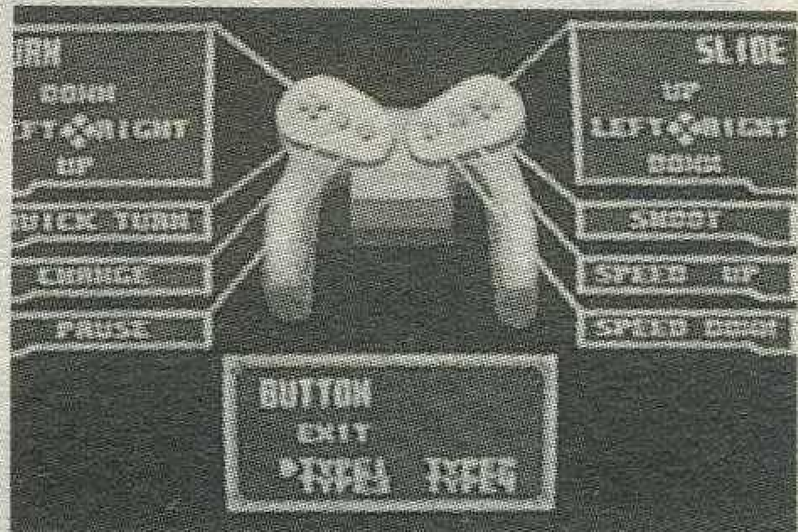
⇧敵戰鬥機前有機器人，但它還不會動。我們繼續前進。



⇩巨大的機器人在那邊等著我們。其3D感逼眞度讓人嚇到。

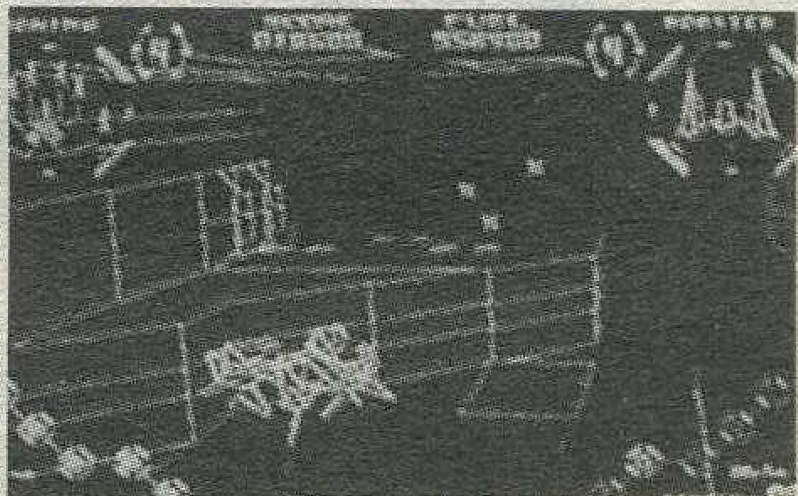
控制器的說明

在選擇模式中玩家們可自由的設定各鈕的功能。這模式的畫面也是3D畫面，連控制器也以立體的方式來描繪，因此應很容易看懂，這眞不愧是款VB的遊戲。



一般機槍照樣可橫掃千軍

向敵人攻擊的基本武器爲一般機槍。玩家們只要按住按鈕，則便可自動的向敵人連射，如果不斷按發射擊鈕，在鎖定敵機後放開，則這時便可射出導向飛彈。這是基本的攻擊模式。



⇧持續按著射擊鈕可自動的連射。

你要選4種視點中的哪一種來玩？

內部視點

這是由紅戰士機體內看外面的視點。我們可以看到敵機的巨大機體，其迫力十足。



一般視點

這是由紅戰士後方的角度來看的視點，我們很容易把握到與敵機的前後關係。



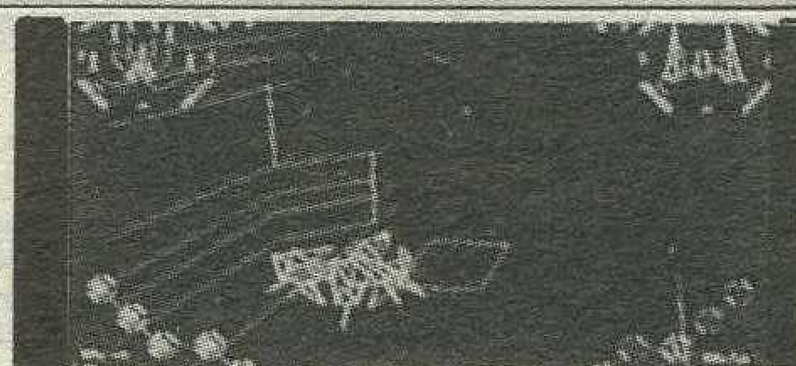
上方視點

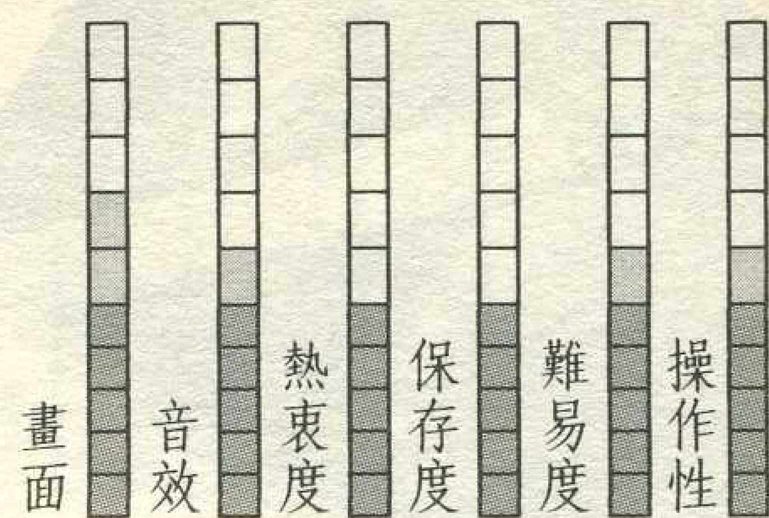
這是由戰士機體正後方看過去的視點，其操作感相當眞實。



斜瞰視點

這是由戰士斜後方所看出的斜瞰視點。其感覺就有如在看科幻電影一般，魅力十足。





インスマウスの館

死靈之館

畫面	音效	熱衷度	保存度	難易度	操作性

I'MAX/AVG/價格未定

館中充滿了凶暴恐怖的氣氛

這是一款以超自然的小說系列中極受歡迎的「克多魯」神話爲原作所改編的AVG遊戲，而遊戲的目的是要由從充滿可怕怪物的建築物中逃出來，爲了能夠順利逃脫，必須要找到藏在這屋子中的達克恩之鑰才行。然而這建築物卻高達20層，相當的大，所以想要找到達克恩之鑰並不是那麼地簡單。

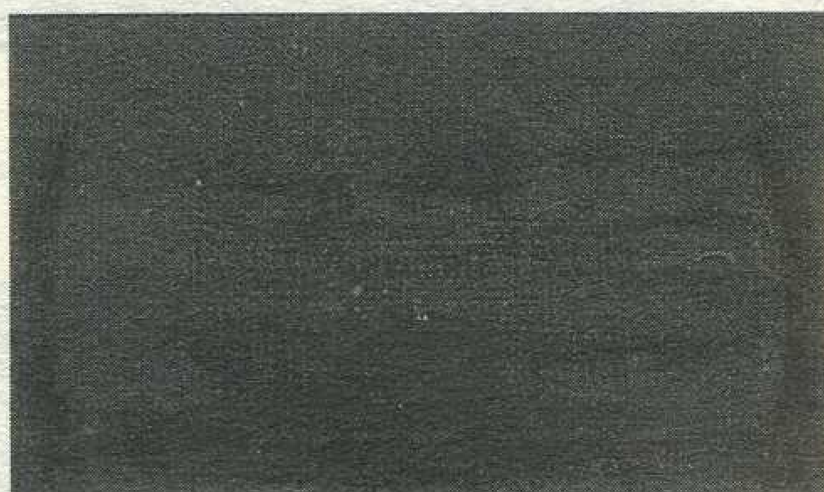
除此之外，這款遊戲的特徵便在於各種可怕的怪物在現身時的方式。在VB中怪物們會以立體感十足的方式出現，將給玩家們帶來一種恐怖的壓迫感。怪物們不止外表十分的醜惡，就連內心都十分的狠毒。相信單憑敵人的噁心模樣，便可使玩家們毛骨悚然，在利用立體聲的喇叭時，更可以聽到怪物恐怖的呼吸聲及吼叫聲。這些聲音也將會依角色與怪物的距離遠近而有所變化，因此玩家們在遊戲中將隨時不斷的繃緊神經。

在舞台中我們可以得到各種道具，並利用它來處理各種陷阱。如果不快點逃出這裡，後果可是無法預料哦……

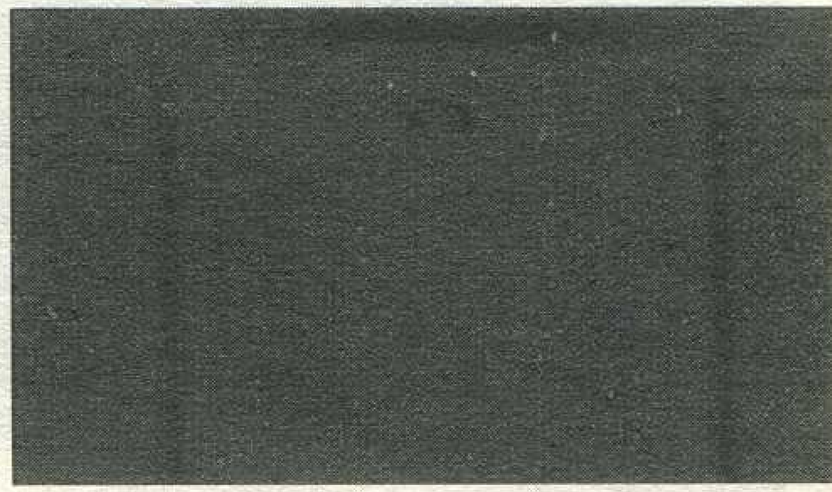


⇨不論在那裏都可以記錄密碼，在危險來臨前先將密碼記起來。

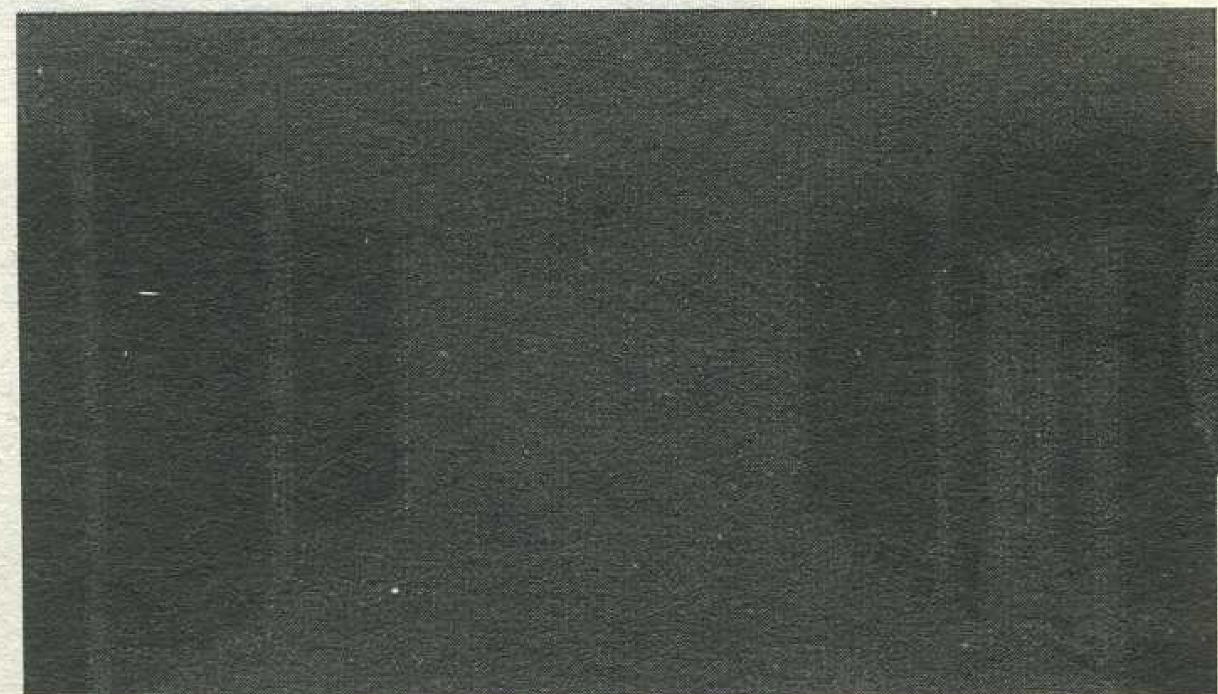
以神話中的怪物爲對手



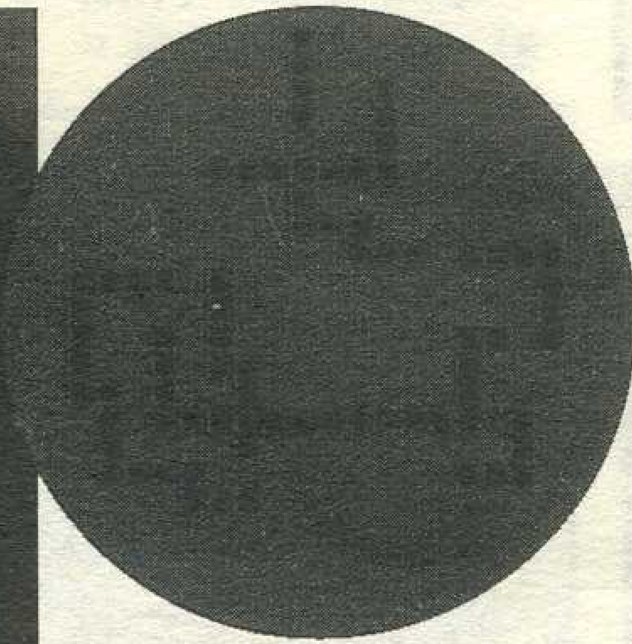
⇧通過這一道門後便沒辦法回來了，要有心理準備。



⇧歡迎來到恐怖的城堡。在這裡可以體會到什麼叫恐怖。



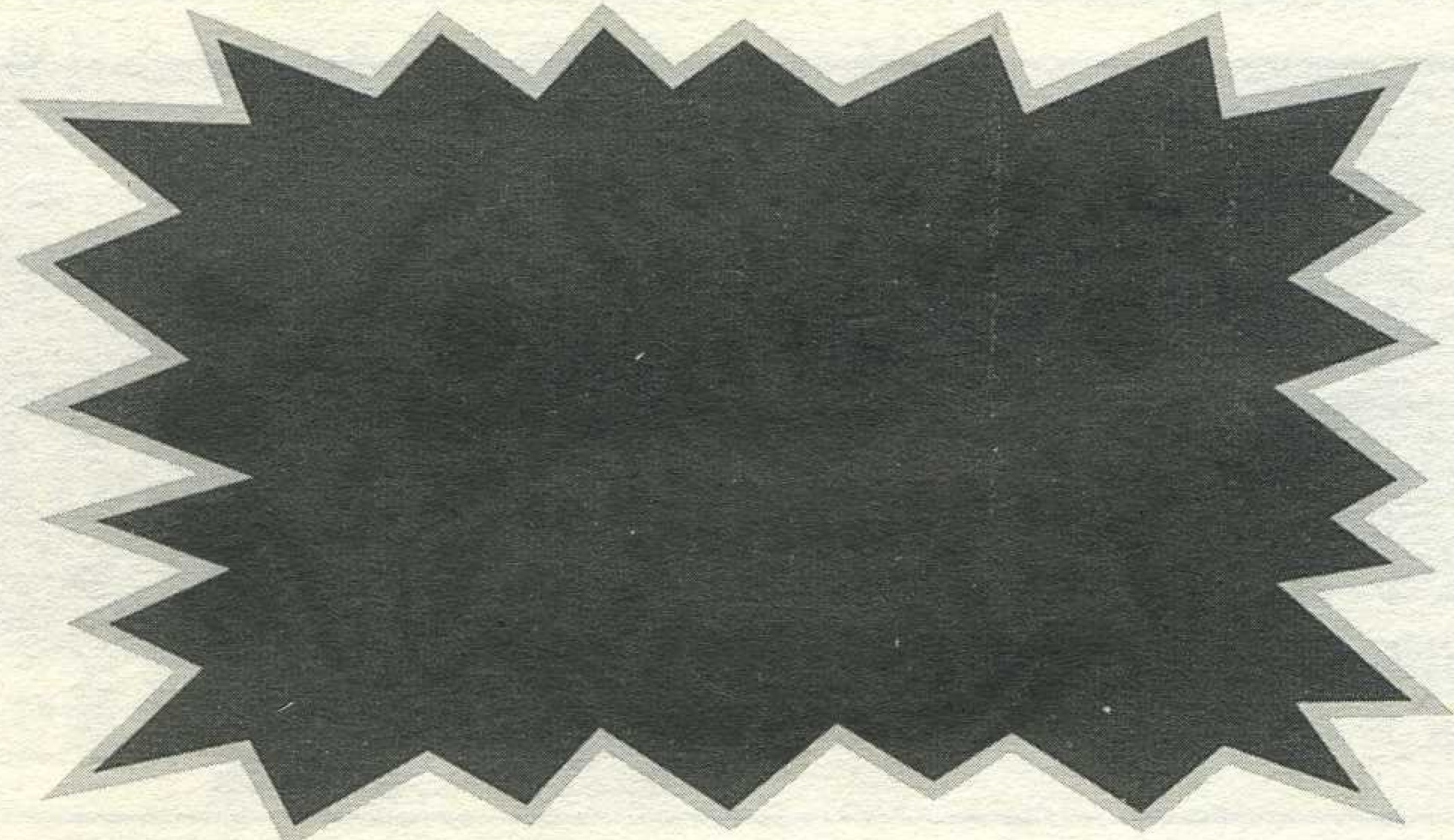
⇧在門的另外一邊傳來想像不到的恐怖聲音。門後隱藏的是……超現實的死亡遊戲。



⇧自動繪圖功能會自動記錄玩家們到過的地方。若沒有方向感，利用它就對了。

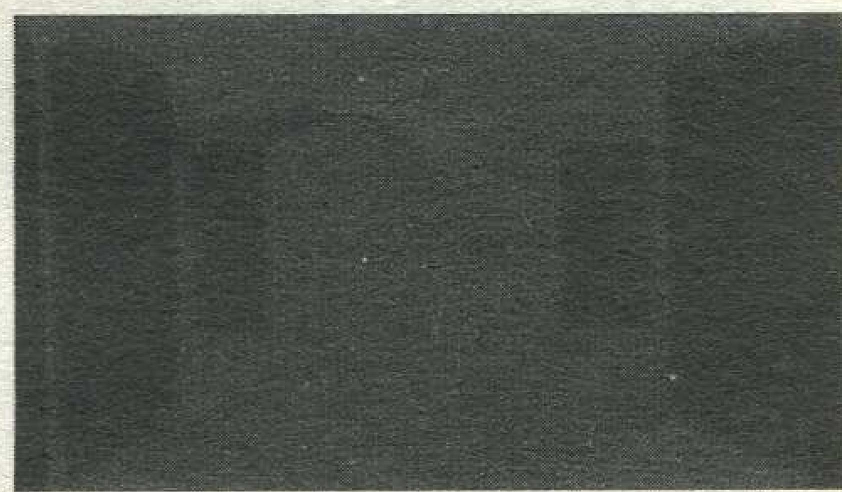
怪獸！在哪裏？

可以順利逃出來嗎？

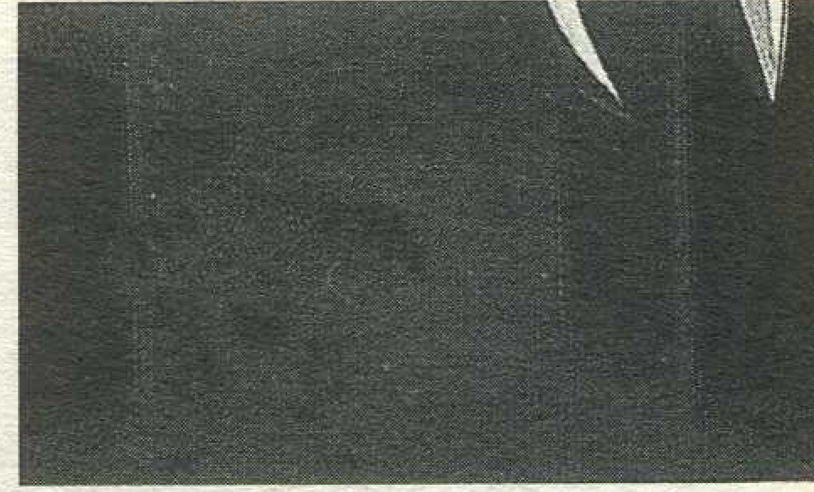


⇦出現了凶暴的怪物！如果看到這種情形，可能任誰也救不了：

出口就在不遠的地方



⇧在這麼大的房子裏，玩家們可以前後左右的自由移動，這裡有很多扇門，趕快找出口吧！



⇧怪物出現了！要逃走？還是要利用武器來作戰？判斷錯誤就會GAME OVER唷！

最速特報

新卡捷運列車

NINTENDO 64

發售日	日文原名	中文卡名	遊戲類型	發行廠商	日幣定價¥
96年 9月中旬	クオンパ(Cu-On-Pa)	圖形方塊	PZG	T&E SOFT	9800
96年 9月預定	ウェーブレース64	新F-ZERO	SPG	任天堂	未定
96年10月預定	テトリスファアー	俄羅斯方塊	PZG	任天堂	9800
96年10月預定	スターウォース シャドウズ オブ ジエンパイア	星際大戰	STG	任天堂	9800
96年11月預定	マリオカート64	飛輪瑪俐歐R	SPG	任天堂	9800
96年11月預定	ゴールデンアイ007	007黃金眼	STG	任天堂	9800
96年11月預定	ボディハーベスト	陸空大追擊	STG	任天堂	9800
96年11月預定	ブラストコープス	旋風斯巴達	STG	任天堂	9800
96年12月預定	スターフォックス64	星戰火狐64	SLG	任天堂	未定
96年12月預定	カービィのエアライド	卡比之星64	ACT	任天堂	9800
96年12月預定	バギーブギー	百變天龍	ACT	任天堂	9800
96年12月預定	クライマー	未定	未定	任天堂	9800
96年12月預定	F-ZERO 64	F-ZERO64(暫稱)	SPG	任天堂	9800
96年12月預定	ヨッシーアイランド64	耀西大冒險(暫稱)	ACT	任天堂	9800
96年秋天預定	超空間ナイタープロ野球キング	超空間職棒	SPG	想像者	未定
96年秋天預定	セント アンドリュース	未定	SPG	臺塔	未定
96年秋天預定	WILD CHOPPERS	未定	ACT	臺塔	未定
97年冬天預定	ダイナマイトサッカー	炸烈足球	SPG	想像者	未定
97年春天預定	マルチレーシング	衛星賽車（暫稱）	SPG	想像者	未定
97年春天預定	ドラえもん	小叮噹	ACT	A撲克	未定
未定	ワノダープロジェクトJ2	J計畫2	未定	艾尼克斯	未定
未定	ゴエモン.アドベンチャー	大盜五右衛門	AVG	柯拿米	未定
未定	サッカー	足球	SPG	柯拿米	未定
未定	ベースボール	棒球	SPG	柯拿米	未定
未定	麻雀	麻將	TAB	柯拿米	未定
未定	ゴルフ	高爾夫	SPG	柯拿米	未定
未定	BLADE & BARREL(ブレード アンド バレル)	雷霆直昇機	ACT	肯姆寇	未定
未定	金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	AVG	哈德森	未定
未定	ボンバーマン64	轟炸超人64	ACT	哈德森	未定
未定	スーパーパワーリーグ64	超級聯盟64	RPG	哈德森	未定
未定	ヒューマングランプリin formula The New Ge	休曼賽車	SPG	休曼	未定
未定	ゼルタの冒險(暫)	薩爾達傳說(暫稱)	A.RPG	任天堂	未定

FX

發售日	日文原名	中文卡名	遊戲類型	發行廠商	日幣定價¥
96年 8月 9日	同級生2	同級生2	AVG	NEC HE	未定
96年 9月13日	チャプちゃんキィーック	未定	ACT	NEC HE	7800
96年 9月20日	きゃんきゃんバニーエクストラDX	未定	AVG	NEC HE	8800
96年 9月27日	BLUE BREAKER	真愛遊俠	RPG	NEC HE	7800
96年10月18日	ふしぎの國のアンジェリーク	不思議學院(暫稱)	SLG	NEC HE	未定
96年秋天預定	ファーランドストーリー	劍士法蘭多	S.RPG	NEC HE	7800
96年秋天預定	續 初戀物語 修學旅行	續初戀物語	AVG	NEC HE	未定
96年秋天預定	赤ずきんチャチャ～お願がせ!パニックレース	小紅帽	ACT	NEC HE	7800
96年冬天預定	ファイアーウーマン纏組	火爆女人 纏組	SLG	NEC HE	未定
96年冬天預定	ルルリ ラ ルラ	未定	ACT	NEC HE	7800
96年冬天預定	アンジェリーク Special2	美少女學院特別版2	SLG	NEC HE	未定
96年冬天預定	LAST IMPERIAL PRINCE	未定	RPG	NEC HE	未定
未定	惑星攻擊隊リトルキャッツ	惑星攻擊隊	STG	NEC HE	未定
未定	超神兵器ゼロイガー	超神兵器	STG	NEC HE	7800
未定	卒業R	真人版卒業	SLG	NEC HE	未定
未定	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	王國之女	RPG	NEC HE	8800
未定	となりのプリンセス	我愛芳鄰	???	NEC HE	未定
未定	ドラゴンナイト4	龍騎士4	RPG	NEC HE	未定
未定	ペブルビーチの波濤	未定	SPG	NEC HE	未定
未定	MASTERS 遙かなるオーガスタ3	未定	SPG	NEC HE	未定
未定	天外魔境Ⅲ NAMIDA	天外魔境Ⅲ	RPG	哈德森	未定
未定	負けるな！魔劍道Z	魔劍道Z	格鬥ACT	NEC HE	未定
未定	みにまむなのにっく	未定	RPG	NEC HE	未定
未定	こみっく ろーど	未定	???	NEC HE	未定
未定	スパークリングフェザー	未定	???	NEC HE	未定

NEO-GEO

發售日	日文原名	中文卡名	遊戲類型	發行廠商	日幣定價¥	
96年 7月26日	NEOドリフトアウト	新型賽車	SPG	擎斯克	6800	CD-ROM
96年 7月26日	オーバートップ	未定	SPG	ADK	4800	CD-ROM
96年 7月26日	神凰拳	神凰拳	格鬥ACT	SAURUS	32000	卡匣
96年 7月預定	超鐵ブリキンガー	超鐵	STG	SAURUS	未定	卡匣
96年 8月23日	神凰拳	神凰拳	格鬥ACT	SAURUS	7800	CD-ROM
96年 8月預定	ザ キング オブ ファイターズ'96	格鬥天王'96	格鬥ACT	SNK	未定	卡匣
96年 9月下旬	真說サムライスピリッツ 武士道烈傳	真說武士魂 武士道烈傳	格鬥RPG	SNK	8800	CD-ROM
96年 9月預定	超鐵ブリキンガー	超鐵	STG	SAURUS	6800	CD-ROM
96年 9月預定	NINJA MASTER'S～霸王忍法帖～	霸王忍法帖	格鬥ACT	ADK	未定	CD-ROM
96年 9月預定	ザ キング オブ ファイターズ'96	格鬥天王'96	格鬥ACT	SNK	未定	CD-ROM
96年夏天預定	NEO Mr.DO!	小擊大冒險	ACT	擎斯克	未定	卡匣
96年冬天預定	QP	QP	PZG	SAURUS	未定	CD-ROM
未定	NEOドリフトアウト	新型賽車	SPG	擎斯克	未定	卡匣
未定	NEOアクションゲーム	未定	ACT	哈德森	未定	CD-ROM

3DO

發售日	日文原名	中文卡名	遊戲類型	發行廠商	日幣定價¥
96年夏天預定	ドラゴンロア	神龍傳說	AVG	METUI SOFT	未定
96年夏天預定	駿才	駿才	SLG	那克沙特	8800
96年夏天預定	即戦力の定石	定石大事典	ETC	G.A.M.	未定
96年預定發售	Dの食卓2	D之食卓2	AVG	WARP	8800
未定	ライズ　オブ　ザ　ロボッツ	機器人競技場	格鬥ACT	METUI SOFT	8800
未定	テレビのツボ　迷プロデューサー傳說	未定	AVG	MBS企劃	6800
未定	クレーファイターⅡ	未定	ACT	ENTER PLAY	未定
未定	キッズTV	電視小子	ETC	The 3DO Company	未定
未定	バトルスポーツ	戰鬥運動員	SPG	The 3DO Company	未定
未定	スターファイター3000	未定	STG	The 3DO Company	未定
未定	横町4丁目おばけ屋敷	横町妖怪屋	SLG	WARP	4980
未定	ナオコとヒデ坊　算数の天才3	數學天才3級	ETC	學漫	4900
未定	ナオコとヒデ坊　漢字の天才2	國字天才2級	ETC	學漫	4900
未定	ナオコとヒデ坊　漢字の天才3	國字天才3級	ETC	學漫	4900
未定	ナオコとヒデ坊　國語の天才1	國語天才3級	ETC	學漫	4900
未定	ハウスキーパー	未定	???	ハミングバート	未定
未定	WATER WORLD	水世界	ACT	ENTER PLAY	未定
未定	RETURN TO ZORK	重返大魔域	AVG	萬岱VIRTUAL	未定
未定					
未定					
未定					
未定					

SUPER FAMICOM

發售日	日文原名	中文卡名	遊戲類型	發行廠商	日幣定價
96年 8月 2日	大貝獸物語Ⅱ	大貝獸物語Ⅱ	RPG	哈德森	8200
96年 8月 9日	赤ずきんチャチャ	小紅帽	RPG	多米	7800
96年 8月 9日	牧場物語	牧場物語	ACT+SLG	巴克因影視	7800
96年 8月 9日	スーパーパワーリーグ4	超級聯盟4	SPG	哈德森	7980
96年 8月 9日	忍たま亂太郎　すぺしゃる	忍者亂太郎冒險	ACT+AVG	文明腦	7800
96年 8月23日	激走戦隊カーレンジャー　全開！レーサー戦士	激走戰隊	ACT	萬岱	3980
96年 8月23日	SDガンダムジェネレーション　アクシズ戦記	SD鋼彈大戰略3	SLG	萬岱	3980
96年 8月23日	SDガンダムジェネレーション　バビロニア建國戦記	SD鋼彈大戰略4	SLG	萬岱	3980
96年 8月24日	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	模擬棒球2	SLG	黑庫特	8000
96年 8月30日	ナンバーズパラダイス	數字大猜謎	ETC	亞克雷姆	8800
96年 8月30日	大戦略エキスパートWWⅡ～War in Europe	大戰略Ⅱ	SLG	亞斯基	未定
96年 8月31日	本家SANKYO FEVER 實機シミュレーション3	本家柏青哥3	SLG	雷射軟體	7480
96年 8月下旬	必殺パチンココレクション4	必殺柏青哥4	SLG	SUN SOFT	9980
96年 9月13日	實況パワープロレスリング'96～マックスボルテー	實況摔角'96	SPF	柯拿米	7980
96年 9月20日	ウィザードリィ.外傳IV　胎魔の鼓動	辟邪除妖IV	RPG	亞斯基	9800
96年 9月20日	マジカルトロップ2	魔幻世界2	PZG	T&E SOFT	未定
96年 9月27日	サラブレッドブリーダー　Ⅲ	競馬王Ⅲ	SLG	黑庫特	未定
96年 9月27日	モンスタニア	離島異遊	RPG	巴克因影視	未定
96年 9月下旬	クレヨンしんちゃん　長ぐつドボン	蠟筆小新3	A.PZG	萬岱	3980
96年 9月下旬	美少女戦士セーラームーン　セーラースターズふわふわパニッ	美少女戰士方塊2	PZG	萬岱	3980
96年 9月下旬	ストリートファイターZERO　2	快打旋風ZERO　2	ACT	卡普空	未定
96年 9月中旬	ペブルビーチの波濤NEW～トーナメン.エディショ	新波濤高爾夫	SPG	DATA EAST	未定
96年 9月中旬	Parlor！Mini 3　パチンコ實機シミュレーションゲー	迷你柏青哥3	TAB	雷射軟體	4900
96年10月 4日	マーヴル　スーパーヒーローズ　ウォー　オブ　ザ　ジ	美國英雄	ACT	卡普空	未定
96年10月預定	スーパーチャイニーズワールド4	超級中國人4	A.RPG	文明腦	10800
96年10月預定	忍たま亂太郎　スポーツ(暫稱)	忍者亂太郎運動會(暫稱)	SPG	文明腦	未定
96年11月預定	同級生2	同級生2	AVG	帕布雷斯特	7980
96年11月預定	ドラゴンナイト4	龍騎士4	SLG	帕布雷斯特	7980
96年12月 6日	ミニ四驅シャイニングスコーピオン　レッツ&ゴー	爆走兄弟 Let'Go!	SLG	亞斯基	未定
96年12月20日	忍たま亂太郎　3	忍者亂太郎3	ACT	文明腦	未定
96年秋天預定	ああっ女神さまっ	女神事務所	TAB	KSS	10800
96年秋天預定	ウイニングポスト2　プログラム'96	賽馬大亨　'96	SLG	光榮	9800
96年年底預定	ドラゴンクエスト3Ⅲ～そして傳說へ…	勇者鬥惡龍Ⅲ	RPG	艾尼克斯	未定
未定	タワードリーム	創業劇場	TAB	亞斯基	未定
未定	G.O.D.～目覺めよと呼ぶ聲が聽こえ	魔境勇者	RPG	想像者	未定
未定	クーリースタンク	克林冒險記	ACT	WIZARD	未定
未定	勾玉傳說	勾玉傳說	RPG	艾尼克斯	未定
未定	みる　きく　あそぶFido Dido 救Q BOX	未定	ETC	KAEEKO	8800
未定	ドナルドダックのマウイマラード	唐老鴨	ACT	卡普空	未定
未定	ピノキオ	小木偶	ACT	卡普空	未定
未定	ポカホンタス	未定	ACT	卡普空	未定
未定	ファイティングアイスホッケー	戰鬥曲棍球	SPG	日本椰子	9980
未定	MASK マスク	摩天大聖	ACT	東寶	9800
未定	ボンバーマンビーマン	射擊轟炸超人(暫稱)	STG	哈德森	未定
未定	スーパーテトリス2＋BOMBLISS 限定版	超級俄羅斯2	PZG	萬岱	未定
未定	リングにかけろ	龍鳳拳王	SLG+SPG	美塞亞	11800
未定	アルナムの牙～獸族十二神徒傳說	獸族十二神徒傳說	RPG	萊特小組	未定

SEGA SATURN

發售日	日文原名	中文卡名	遊戲類型	發行廠商	日幣定價Y
96年 8月30日	ファイティングバイパーズ	毒蛇快打	格鬥ACT	SEGA	6800
96年 8月30日	イエローブリックロード	綠野仙蹤(暫稱)	AVG	亞克雷姆	5800
96年 8月30日	エイリアン　トリロジー	魔鬼特戰隊(暫稱)	STG	亞克雷姆	5800
96年 8月30日	STRIKES'96	神射手'96(暫稱)	SPG	亞克雷姆	5800
96年 8月30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	PZG	卡普空	5800
96年 8月30日	ダークセイバー	異域歷險	ARPG	GRIMAX	5800
96年 8月30日	ブラドルDISK Vol.2 內山美紀	波霸俱樂部 Vol.2	ETC	SADA SOFT	3000
96年 8月30日	マジカルドロップ2	魔幻世界2	PZG	SEGA	5800
96年 8月30日	Destruction Derby(デストラクションダービー)	奪命飛車	SPG	SOFT BANK	5800
96年 8月上旬	RENSA～戀鎖　限定版	戀鎖　限定版	PZG	SIGHAL RIGHT	8800
96年 8月下旬	Turf Wind'96 武豐 競走馬育成ゲーム	武豐賽馬	SLG	傑力可	6800
96年 8月下旬	RENSA～戀鎖　通常版	戀鎖	PZG	SIGHAL RIGHT	5800
96年 8月預定	灣岸デッドヒート＋リアルアレンジ	灣岸賽車加強版	SPG	巴克因影視	6800
96年 8月預定	テトリスプラス	俄羅斯方塊　加強版	PZG	傑力可	5800
96年 8月預定	アースワームジム2	外星勇者2	ACT	達卡拉	5800
96年 8月預定	開運！なんでも鑑定團	開運鑑定團	ETC	東京電視	4800
96年 8月預定	特捜機動隊ジェイスワット	特捜機動隊	A.STG	帕布雷斯特	5800
96年 8月預定	本格四人打ち麻雀　藝能人對局麻雀　THE われめ DE ポン	藝人麻將	TAB	影視系統	未定
96年 8月預定	オリンピックサッカー	奧運足球	SPG	日本椰子	5800
96年 9月 6日	ハートビートスクラングル	未定	SLG	想像者	6800
96年 9月 6日	actua GOLF	擬真高爾夫	SPG	那克沙特	5800
96年 9月13日	ポリスノーツ	警察故事	AVG	柯拿米	6800
96年 9月13日	エンジェルパラダイス　VOL.2　吉野公佳 いっしょにいたい in Haw	天使方塊2	PZG	薩米工業	5800
96年 9月13日	めざせ　アイドル　スター　夏色メモリーズ麻雀編	未定	TAB	SharRock	6800
96年 9月13日	ラングリッサーⅢ	夢幻模擬戰Ⅲ	S.RPG	美塞亞	6200
96年 9月13日	ウルトラマン圖鑑	超人力霸王圖鑑	ETC	講談社	未定
96年 9月13日	ホーンテッドカジノ	魔女賭場	TAB	代官山	未定
96年 9月20日	スターファイター3000	星際戰機	STG	想像者	6800
96年 9月27日	三國志V	三國志V	SLG	光榮	9800
96年 9月27日	ときめきメモリアル對戦ぱずるだま	純愛手札方塊	PZG	柯拿米	5800
96年 9月27日	エターナル.メロディ	未定	SLG	MEDIA QUEST	未定
96年 9月下旬	ブラドルDISK Vol.3 大島朱美	波霸俱樂部 Vol.3	ETC	SADA SOFT	3000
96年 9月中旬	グッドアイランドカフェ.飯島愛	飯島愛	ETC	インナーブレイ	5000
96年 9月預定	SEGA AGES/アフターバーナーⅡ	衝破火網	STG	SEGA	3800
96年 9月預定	IRON MAN/XO	剃刀邊緣(暫稱)	ACT	亞克雷姆	5800
96年 9月預定	ぷくんパ　女子高生の放課後…	未定	PZG	雅典娜	4800
96年 9月 6日	天地を食らうⅡ～赤壁の戦い～	吞食天地Ⅱ	ACT	卡普空	5800
96年 9月預定	鬥神傳URA	鬥神傳URA	格鬥ACT	達卡拉	5800
96年 9月預定	サンダーフォース　ゴールドパック	閃電出擊1	STG	技術軟體	未定
96年 9月預定	サンダーフォース　ゴールドパック2	閃電出擊2	STG	技術軟體	未定
96年 9月 6日	actua SOCCER	擬真足球	SPG	那克沙特	5800
96年 9月預定	機動戦士ガンダム外傳Ⅰ　戦慄のブルー	機動戰士鋼彈外傳	STG	萬岱	4800
96年 9月預定	續ぐっすんおよよ	續金頭腦方塊	A.PZG	帕布雷斯特	5800
96年 9月預定	アポなし　ぎゃるず　お.り.ん.ぽ.す	未定	SLG	休曼	未定
96年 9月預定	サクラ大戦	櫻花大戰	AVG	SEGA	未定
96年 9月預定	LULU	未定	ETC	SEGA	4800
96年 9月預定	出世麻雀　大接待	出世麻將	TAB	國王唱片	5800
96年 9月預定	炎の15種目　アトランタ　オリンピック	燃燒亞城奧運	SPG	日本椰子	未定
96年 9月預定	ブレインデッド13	未定	ETC	SOFT VISION	未定
96年 9月預定	鋼鐵靈域	鋼鐵靈域	STG	技術軟體	5800
96年 9月預定	東京立身出世傳	東京出頭傳	AVG	那克沙特	未定
96年 9月預定	平和パチンコ總進擊	平和柏青哥	ETC	那克沙特	未定
96年 9月預定	麻雀四姐妹　若草物語	麻將四姐妹	TAB	那克沙特	未定
96年 9月預定	ギャルズパニック	未定	A.PZG	每日通信	6800
96年10月 4日	ウイニングポスト2　プログラム'96	賽馬大亨'96	SLG	光榮	6800
96年10月 4日	麻雀大會Ⅱ Special	麻將大會Ⅱ	TAB	光榮	6800
96年10月23日	ズープ	未定	A.PZG	MEDIA QUEST	4800
96年10月25日	偵探神宮寺三郎～未完のルポ～	妙探神宮寺	AVG	DATA EAST	5800
96年10月25日	マスターオブモンスターズ　ネオ.ジェネレーションズ	魔獸之王	SLG	東芝EMI	6800
96年10月下旬	ブラドルDISK Vol.4	波霸俱樂部 Vol.4	ETC	SADA SOFT	3000
96年10月下旬	極Ⅱ	極Ⅱ	TAB	每日通信	6800
96年10月預定	SEGA AGES/アウトラン	OUT RUN	SPG	SEGA	3800
96年10月預定	3D ウルトラピンボール	立體超級彈珠台	TAB	先鋒影業	5800
96年10月預定	怪盜セイント．テール	神偷怪盜	AVG	多米	6800
96年10月預定	風水先生	風水先生	SLG	HAMLET	5800
96年10月預定	BATSUGUN	未定	STG	帕布雷斯特	5800
96年10月預定	ぱにっくちゃん	未定	AVG	想像者	未定
96年10月預定	シェルショック	未定	STG	EAV	5800
96年10月預定	TRY RUSH DEPPY	未定	ACT	JAPAN CREATE	未定
96年11月下旬	ブラドルDISK Vol.5　レースクイーン	波霸俱樂部Vol.5	ETC	SADA SOFT	3000
96年11月下旬	麻雀青天井	麻將青天井	TAB	每日通信	5800
96年11月預定	SEGA AGES/廊下にイチダントア～ル	未定	PZG	SEGA	4800
96年11月預定	真　對局麻雀　棊仙人	對局棋仙人	TAB	J.WING	8900
96年11月預定	機動戦士ガンダム外傳Ⅱ　蒼を受け繼ぐ者	機動戰士鋼彈外傳Ⅱ	STG	萬岱	未定
96年11月預定	重裝機兵レイノス2	重裝機兵2	ACT	美塞亞	未定
96年12月預定	TETRIS　S	俄羅斯方塊　S	PZG	BPS	5800
96年12月預定	EVE	未定	AVG	想像者	未定
96年12月預定	太平洋の嵐Ⅱ	未定	SLG	想像者	未定
96年冬天預定	ボディー　バイオニクス～驚異の小宇宙　人体～	未定	ACT	MEDIA QUEST	未定
96年冬天預定	ロックマン8	洛克人8	ACT	卡普空	未定
96年冬天預定	銀河英雄傳說	銀河英雄傳說	SLG	德間書店	未定
96年冬天預定	グランド　セフト　オート	瘋狂追逐	ACT	BMG VICTOR	未定
96年冬天預定	3Dベースボール	3D大聯盟	SPG	BMG VICTOR	未定
96年冬天預定	ファイロ&クロード	動物大歷險	ACT	BMG VICTOR	未定
96年冬天預定	レガシー.オブ.ケイン	復仇悍將	RPG	BMG VICTOR	未定
96年年底預定	超時空要塞マクロス～愛.おぼえていますか～	超時空要塞	ETC	萬岱	6800
96年年底預定	ウルトラマン　光の巨人傳說	格鬥力霸王	格鬥ACT	萬岱	未定
96年年底預定	STREET RACER DELUXE	未定	SPG	UBI SOFT	未定
96年年底預定	RAYMAN2	光速小子2	ACT	UBI SOFT	未定
96年年底預定	エンジェル グラフィティ	戀愛天使	SLG	日本椰子	未定
96年年底預定	實況おしゃべりパロディウス～forever with me～	實況瘋狂大射擊	STG	柯拿米	未定

96年年底預定	コットン2	小魔女2	STG	SUCCESS	未定
96年年底預定	MOTO-X	越野機車(暫稱)	SPG	SOFT VISION	未定
96年年底預定	テクモJリーグサッカー	特庫磨蹴足	SPG	特庫磨	未定
96年年底預定	SKULL FANG~空牙外傳~	空牙外傳	STG	DATA EAST	未定
96年秋天預定	スーパーパンココレクション	魔鬼汽球	PZG	卡普空	5800
96年秋天預定	太閣立志傳Ⅱ	太閣立志傳Ⅱ	SLG	光榮	7800
96年秋天預定	パップブリーダー	未定	SLG	SAI MEIT	5800
96年秋天預定	Jewels of Oracle オラクルの寶石	古城万塊	PZG	SUN SOFT	5980
96年秋天預定	エネミー.ゼロ	絕命淒殺	AVG	WARP	6800
96年秋天預定	LUNER SILVER STAR STORY	銀河之星	RPG	角川書店	6800
96年秋天預定	バトルアスリーテス大運動會~序幕~	大運動會	SLG	インクリメントP	未定
96年秋天預定	美少女戰士セーラームーンSS 真.主役爭奪戰	美少女戰士SS2	格鬥ACT	艾基爾	未定
96年秋天預定	デジタルピンボール ネクロノミコン	未定	ETC	KAZE	未定
96年秋天預定	エアーズ アドベンチャー	魔境英雄	RPG	GAME ARTS	未定
96年秋天預定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	忍者花丸	ACT	傑力可	未定
96年秋天預定	ファンタステップ	未定	AVG	傑力可	未定
96年秋天預定	心靈咒殺師 太郎丸	心靈咒殺師	ACT	時代華納	未定
96年秋天預定	TECMO SUPER BOWL	特庫磨美式足球	SPG	特庫磨	未定
96年秋天預定	エクスヒュームド	地獄古蹟	ACT	BMG VICTOR	未定
96年秋天預定	紫炎龍	紫炎龍	STG	雷	5800
96年夏天預定	南の島にブタがいた ルーカスの大冒險	南島歷險	A.PZG	VIRGIN INC.	5800
96年夏天預定	コブラ.ザ.サイコガン	眼鏡蛇	ACT	達卡拉	5800
96年夏天預定	サウライスピリッツ 斬紅郎無雙劍	武士魂Ⅲ	格鬥ACT	SNK	未定
96年 9月14日	ストリートファイターZERO 2	快打旋風ZERO2	格鬥ACT	卡普空	未定
96年夏天預定	ぎゅわんぶらあ自己中心派	自我中心派	TAB	GAME ARTS	6800
97年 1月預定	ミニ四驅	軌道車(暫稱)	S.SPG	MEDIA QUEST	未定
97年 3月預定	クロック!	未定	A.AVG	MEDIA QUEST	未定
97年春天預定	デザエモン	描繪衛門	STG	雅典娜	未定
97年春天預定	グォウァディス2	超時空爭霸戰2	S.RPG	GLAMS	未定
97年春天預定	未踏峰への挑戰 ヒマラヤ編	未定	SLG	NETYOU	未定
97年春天預定	機動戰士ガンダム外傳Ⅲ 裁かれれ者	機動戰士鋼彈外傳Ⅲ	STG	萬岱	未定
97年春天預定	スパイダー	蜘蛛人(暫稱)	ACT	BMG VICTOR	未定
97年春天預定	タンク	坦克戰將(暫稱)	ACT	BMG VICTOR	未定
97年預定	ガーディアンフォース	未定	STG	SUCCESS	未定
未定	卒業S	卒業S	SLG	NEC CHANNEL	6800
未定	モンスターメーカー~ホーリーダガー~	怪獸製造廠	SLG	NEC CHANNEL	6800
未定	センチメンダル グラフティ	未定	SLG	NEC CHANNEL	未定
未定	オーバードライビンDX	世紀房車賽	SPG	EAV	5800
未定	三國志リターンズ	三國志~風雲再起	SLG	光榮	6800
未定	上海 Great Moments	上海2	PZG	SUN SOFT	6500
未定	CRITICOM(ザ.クリティカルコンバット)	邊境聖戰	格鬥ACT	大東海	5800
未定	X JAPAN Virtual Shock 002	X JAPAN 002	ETC	SEGA	未定
未定	人造人間ハカイダー ラストジャッジメイト	人造人間(暫稱)	STG	SEGA	未定
未定	セガラリー.チャンピオンシップ.プラス	冠軍杯賽車(暫稱)	SPG	SEGA	未定
未定	ソニック.ザ.ファイターズ	VR音速小子	格鬥ACT	SEGA	未定
未定	デイトナUSA リミックス	DAYTONA USA加強版	SPG	SEGA	未定
未定	電腦戰機バーチャロン	電腦戰機	對戰ACT	SEGA	未定
未定	バーチャコップ2	VR戰警2	STG	SEGA	未定
未定	ファンタジーアース	夢幻之星	RPG	SEGA	未定
未定	リグロードサーガ2	王國傳說2	S.RPG	SEGA	未定
未定	ワールドシリーズベースボール	未定	SPG	SEGA	未定
未定	パチンコ倶樂部	柏青哥倶樂部	TAB	I.S.C.	未定
未定	圍基	圍棋	TAB	亞斯基	未定
未定	ダービースタリオン	德貝賽馬	SLG	亞斯基	未定
未定	TFX	未定	SLG	想像者	未定
未定	フィスト	未定	格鬥ACT	想像者	未定
未定	イレブンス アワー	未定	AVG	VIRGIN INC.	未定
未定	スポット	未定	ACT	VIRGIN INC.	未定

未定	ザ.キング.オブ.ファイターズ'96	格鬥天王'96	格鬥ACT	SNK	未定
未定	真說武士魂サムライスピリッツ武士道烈傳	真說武士魂 武士道烈	格鬥ACT	SNK	未定
未定	テニス	網球	SPG	S.P.S.	未定
未定	ドラゴンナイト	龍騎士	未定	ELF	未定
未定	マジックカーペット	未定	STG	EAV	未定
未定	神罰 人生の意味	神罰	SLG	GAIMAX	未定
未定	サイバーボッツ	機器轟炸	格鬥ACT	卡普空	未定
未定	マーウル スーパーヒーローズ	美國英雄	格鬥ACT	卡普空	未定
未定	ロックマンX4	洛克人X4	ACT	卡普空	未定
未定	だいな あいらん 預告編	青春學園 預告編	AVG	GAME ARTS	未定
未定	だいな あいらん	青春學園	AVG	GAME ARTS	未定
未定	バーチャパーク'THE FISH'	釣魚公園	ETC	光榮	未定
未定	戰國ブレード	戰國神劍	STG	彩京	未定
未定	ぷるるん!シェイプUPガール	未定	ETC	J.WING	未定
未定	現代大戰略 Strikes	現代大戰略	SLG	SIGHAL RIGHT	未定
未定	TIZ	TIZ	AVG.RPG	GENERNAL.E	未定
未定	NIGHTRUTH #2	午夜玄機2	AVG	代官山	未定
未定	ARENA	魔境神杖	RPG	SOFT BANK	未定
未定	シミュレーション ズー	未定	SLG	SOFT BANK	未定
未定	UTLIMATE MORTAL KOMBAT	超級真人快打	格鬥ACT	SOFT BANK	未定
未定	東京SHADOW	東京迷情	AVG	泰德	未定
未定	MVPベースボール	未定	SPG	DATA EAST	未定
未定	My dream~オンエアが待てなくて~	未定	SLG	JAPAN CREATE	未定
未定	US ドラッグチャップ	全美賽車	SPG	日本物產	未定
未定	SUPER 301 SQ	未定	SLG	日本物產	未定
未定	テラクレスタ3D	星河空戰	STG	日本物產	未定
未定	VR麻雀	VR麻將	TAB	日本物產	未定
未定	FARDOON~THE LEND of DRAGON CASTLE~	緞帶王子	A.RPG	先鋒影業	未定
未定	銀河お嬢樣傳說ユナSS	銀河少女傳說	SLG	哈德森	未定
未定	銀河お嬢樣傳說ユナ1 REMIX	舊銀河少女傳說 加強	AVG	哈德森	未定
未定	天外魔境 第四の默示錄	天外魔境外傳	RPG	哈德森	未定
未定	ユナハイブリット畫集	銀河少女傳說畫集	ETC	哈德森	未定
未定	GREADREAD	宇宙巡弋戰	SLG	帕布雷斯特	未定
未定	ロボット混戰RPG	未定	RPG	帕布雷斯特	未定
未定	スワッグマン	惡夢方塊	A.PZG	勝利娛樂	未定
未定	ダンジョンマスター	迷宮魔獸	RPG	勝利娛樂	未定
未定	TOMB RIDERS(トゥームレイダース)	墳墓騎士	A.AVG	勝利娛樂	未定
未定	ノバストーム	諾亞風暴	STG	勝利娛樂	未定
未定	MARICA~真實の世界~	超能少女	RPG	勝利娛樂	未定
未定	エレベーターアクションリターンズ	電梯 加強版	A.STG	BINK	未定
未定	セロヨンチャンプ DooZy-J	房車大賽 SPECIAL	SPG+RPG	米底亞	未定
未定	キューブバトラー	未定	PZG	YANOMANGAMES	未定
未定	タクティクス オウガ	皇家騎士團Ⅱ	S.RPG	山河社	未定
未定	傳說のオウガバトル	皇家騎士團	S.RPG	山河社	未定
未定	スタートリング.オデッセイⅠ ブルーエボリューション	未定	RPG	RAY FORCE	未定
未定	スタートリング.オデッセイⅡ 魔龍戰爭	未定	RPG	RAY FORCE	未定
未定	スタートリング.オデッセイⅢ ミレニアムの聖戰	未定	RPG	RAY FORCE	未定
					Y

PLAY STATION

發售日	日文原名	中文卡名	遊戲類型	發行廠商	日幣定價(¥)
96年 8月30日	CRW/カウンターレボリューションウォー	美女特勤組	SLG	亞克雷姆	5800
96年 8月30日	イエローブリックロード	綠野仙蹤	AVG	亞克雷姆	5800
96年 8月30日	C1-CIRCUIT	街道賽車	SPG	INVAX	5800
96年 8月30日	COOL BOARDERS	滑雪風雲	SLG	SENTIP SYSTEM	5800
96年 8月30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	PZG	卡普空	5800
96年 8月30日	ハイパーラリー	超級越野車	SPG	HIGH BEST ONE	5800
96年 8月30日	謎王	謎王	AVG+PZG	萬岱	5800
96年 8月下旬	魔法少女ファンシーCoCo	魔法少女	SLG	POW	5800
96年 8月下旬	戰亂	戰亂	SLG	艾基爾	5800
96年 8月下旬	アイドル雀士 スーチーパイⅡ Limited	美少女雀士Ⅱ	TAB	傑力可	7800
96年 8月預定	サムライスピリッツ斬紅郎無雙劍	武士魂Ⅲ	格鬥ACT	SNK	5800
96年 8月預定	スタジオP	動畫拼圖2	PZG	AGNEDA	5800
96年 8月預定	プロ極Ⅱ PLUS	職業麻將極Ⅱ	TAB	雅典娜	4980
96年 8月預定	カオス コントロール	異次元戰記	3DSTG	VIRGIN INC.	3800
96年 8月預定	ローンソルジャー	大地孤狼	3DACT+STG	VIRGIN INC.	5800
96年 8月預定	City Bravo!	都市開發狂	SLG	亞特龍	6800
96年 8月預定	炎の15種目 アトランタオリンピック	燃燒亞城奧運	SPG	日本椰子	5800
96年 8月預定	INTERNATIONAL MOTO-X	越野機車賽	SPG	日本椰子	未定
96年 8月預定	オリンピックサッカー	奧運足球	SPG	日本椰子	5800
96年 8月預定	ターフウインド'96~武豐 競走馬育成ゲーム~	武豐賽馬	SLG	傑力可	6800
96年 8月預定	蛭子能收の大穴競艇	蛭子競艇	SPG	塞塔	6800
96年 8月預定	東京SHADOW	東京迷情	AVG	泰德	8800
96年 8月預定	るぷぷキューブ ルブ さらだ	青春方塊	PZG	DATAM POLYS	4800
96年 8月預定	鋼鐵靈域スティールダム	鋼鐵靈域	格鬥STG	技術軟體	5800
96年 8月預定	アクチャーゴルフ	擬真高爾夫	SPG	那克沙特	5800
96年 8月預定	王宮の秘寶 テンション	王宮秘寶	RPG	巴普	5800
96年 8月預定	月下の棋士~王龍戰~	月下棋士	TAB	帕布雷斯特	5800
96年 8月預定	東亞プランシューディングバトル1	東亞STG三合一	STG	帕布雷斯特	5800
96年 8月預定	にゃんとワンダフル	寵物樂園	SLG	帕布雷斯特	4800
96年 8月預定	北斗の拳	北斗神拳	格鬥AVG	帕布雷斯特	5800
96年 9月 6日	スマッシュコート	拿姆科網球	SPG	拿姆科	5800
96年 9月 6日	トンズラ君	木箱方塊	3DACT	SOLAN	5800
96年 9月13日	ライズ オブ ザ ロボット2	機器人競技場2	格鬥ACT	亞克雷姆	5800
96年 9月13日	ウイングコマンダーⅢ	銀河飛將Ⅲ	SLG	EAV	7800
96年 9月13日	ボトム オブ ザ ナインス~メジャーリーグヒーローズ~	實況大聯盟	SPG	柯拿米	5800
96年 9月13日	必殺パチンコステーション	必殺柏青哥	TAB.SLG	SUN SOFT	6800
96年 9月13日	ウィクトリーゾーン2	勝利柏青哥2	TAB.SLG	SCE	5800
96年 9月13日	ぽじっと	三次元棋盤	TAB	PLAY AVENUE	3980
96年 9月13日	英語の鐵人 センター試驗トライアル	英語鐵人	ETC	SCE	未定
96年 9月20日	スターファイター3000	星際戰機3000	STG	想像者	5800
96年 9月20日	ウァンダルハーツ~失われた古代文明~	古文明孤島	S.RPG	柯拿米	5800
96年 9月20日	DEATH WING	死亡鐵翼	3DSTG	CYBER TECH DESIGN	5800
96年 9月27日	TFX	蒼空戰機	SLG	想像者	未定
96年 9月27日	パスラー監修お一ちゃんの繪かきロジック2~カラーもありますわ~	機智拼圖2	PZG	SUN SOFT	4980
96年 9月27日	ときめきメモリアル對戰ぱずるだま	純愛手札方塊	PZG	柯拿米	5800
96年 9月27日	ギャロップレーサー	追風駿馬	TAB	特庫磨	5800
96年 9月27日	拳聖~キングオブボクシング	拳聖	SPG	勝利娛樂	5800
96年 9月27日	それゆけXココロジー	未定	ETC	寶麗金	5800
96年 9月中旬	究極の倉庫番	究極倉庫番	PZG	伊藤忠	5800
96年 9月下旬	里見の謎	里見之謎	RPG	SUN TECH JAPAN	5800
96年 9月下旬	3Dウルトラピンボール	未定	TAB	先鋒	5800
96年 9月下旬	PINBALL FANTASIES DELUXE	未定	TAB	巴普	5800
96年 9月下旬	リターン トゥ ゾーク	重回大魔域	AV	萬岱	5800
96年 9月底	同級生麻雀	同級生麻將	TAB	U MEDIA	未定
96年 9月預定	ウェディングピーチ ドキドキお色直	愛天使傳說	SLG	KSS	5800
96年 9月預定	RACIN' GROOVY	衝鋒越野賽	SPG	MIZUKI	5800
96年 9月預定	傳說のオウガバトル	皇家騎士團	S.RPG	亞德迪克	5800
96年 9月預定	スペクトラルタワー	古塔傳承	RPG	IDEA FACTORY	5800
96年 9月預定	BIG HURTベースボール	大聯盟職棒	SPG	亞克雷姆	5800
96年 9月預定	バーチャル プロレスリング	VR摔角台	SPG	亞斯米克	5800
96年 9月預定	ぷくんパ	未定	PZG	雅典娜	4980
96年 9月預定	女神異聞錄ペルソナ	女神異聞錄	RPG	亞特拉斯	未定
96年 9月預定	DOKIDOKI!PRETTY LEAGUE	未定	SLG	XING Entertainment	5800
96年 9月預定	天地無用!登校無用編	天地無用!登校無用	AVG	XING Entertainment	6800
96年 9月預定	バーチャル飛龍の拳	VR飛龍拳	3D格鬥ACT	文明腦	5800
96年 9月預定	FINALIST	地底遊龍	3DSTG	GAGA COMM.	5800
96年 9月預定	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVELOVE ハニー爭奪戰	未定	ACT	肯姆寇	5800
96年 9月預定	SUPER CASINO SPECIAL	賭場風雲	TAB	日本椰子	未定
96年 9月預定	ブレインデッド13	未定	AVG	日本椰子	未定
96年 9月預定	ストーン ウォーカーズ	秘石盜掘團	AVG	SUN SOFT	5800
96年 9月預定	テトリス プラス	俄羅斯方塊 加強版	PZG	傑力可	5800
96年 9月預定	パチンコ大好き	未定	TAB	塞塔	5800
96年 9月預定	MLB Pennant Race	未定	SPG	SCEI	5800
96年 9月預定	にとうしんでん	大頭鬥神傳	3D格鬥ACT	達卡拉	5800
96年 9月預定	コブラ ザ サイコガン	眼鏡蛇	STG+ACT	達卡拉	5800
96年 9月預定	くるくるトゥウインクル~おねがいおほしさま	未定	PZG	多米	5800
96年 9月預定	マッハGoGoGo	音速飛車	SPG	多米	5800
96年 9月預定	黑ノ十三	黑之十三	AVG	東京書籍	5800
96年 9月預定	Leading Jockey Highbred	未定	A.SLG	HIGH BEST ONE	5800
96年 9月預定	フィッシュ アイズ	釣魚教室	SPG	巴克因影視	6800
96年 9月預定	POWERRANGERS PINBALL	金剛戰士彈珠台	TAB	萬岱	6800
96年 9月預定	續くっすんおよよ	續金頭腦世界	A.PZG	帕布雷斯特	5800
96年 9月預定	幻影鬥技 SHADOW STRUGGLE	幻影鬥技	格鬥ACT	帕布雷斯特	5800
96年 9月預定	MEGATUDO 2096	未來機甲戰	格鬥ACT	帕布雷斯特	5800
96年 9月預定	ヒロインドリーム	偶像夢	SLG	MAP JAPAN	6800
96年 9月預定	結婚~Marriage	結婚	SLG	小學館	6800
96年 9月預定	釣りバカ日誌	釣魚狂日記	SPG	小學館	6800
96年 9月預定	ジグソーアイランド Japan graffiti	拼圖世界2	PZG	日本一SOFT WARE	5800
96年10月 4日	あれ!も これ?も桃太郎	未定	AVG	サコムSYSTEM	4800
96年10月23日	GUNSHIP	精銳空戰	SLG	MEDIA QUEST	5800
96年10月23日	ズーブ	未定	PZG	MEDIA QUEST	4800
96年10月28日	偵探 神宮寺三郎 未完のルポ	妙探神宮寺	AVG	DATA EAST	5800
96年10月上旬	NAP.NAP	未定	AVG	GEN SOFT	未定
96年10月下旬	ステークスウィナー~G1完全稱霸への道~	未定	ACT	SAURUS	未定
96年10月下旬	トランスポートタイクーン	未定	SLG	伊藤忠	5800
96年10月預定	真髓 碁仙人	棋仙人	TAB	J.WING	8900
96年10月預定	首領蜂	首領蜂	STG	SPS	未定
96年10月預定	BLOODY BIRDE~いまどきのウァンパイア~	未定	SLG	亞特拉斯	6800

新卡捷運列車

96年10月預定	クーリースカンク	克林冒險記	ACT	WIZARD	5800
96年10月預定	クレイジー イワン	未定	3DACT	EAV	5800
96年10月預定	アサルト リグ	未定	3DACT	EAV	5800
96年10月預定	ショックウェーブ オペレーション ジャンプゲート	未定	3DSTG	EAV	4800
96年10月預定	シェルショック	未定	3DSTG	EAV	5800
96年10月預定	バーチャルウルトラベースボール	VR超能力職棒	SPG	文明腦	5800
96年10月預定	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～維新激鬥編～	神劍闖江湖	3D格鬥ACT	SCE	未定
96年10月預定	シミュレーションズー	模擬動物園	SLG	SOFT BANK	5800
96年10月預定	キングオブパーラー	未定	TAB+SLG	TEM研究所	未定
96年10月預定	黄昏のオードーODE OF THE SUNSET ERA―	未定	RPG	東京書籍	5800
96年10月預定	V-tennis2	勝利網球2	SPG	東京書籍	5800
96年10月預定	モンスターコレクション	未定	S.RPG	東京書籍	未定
96年10月預定	AUBIRDFORCE(オウバードフォース)	絕地保衛戰	3DSLG	萬岱	6800
96年10月預定	ゲーム オブ ブループ	未定	TAB	優遠卡	5800
96年10月預定	ベルトロガー９	木星戰記	3DAVG+STG	元氣	未定
96年10月預定	LULU	未定	AVG	東北新社	4800
96年10月預定	GOⅡ Professional 對局麻雀	英式圍棋	TAB	每日通信	6800
96年10月預定	ワイルドアームズ	狂野歷險	RPG	SCE	5800
96年11月 1日	X-COM 未知なる侵略者	特務戰警	SLG	MEDIA QUEST	5800
96年11月15日	スーパーテクニクチャレンジ	未定	TAB	MEDIA QUEST	5800
96年11月22日	ぱいるあっぷ まーち	坦克大作戰	SLG	PROCEED UNIT	5800
96年11月中旬	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊	SLG	VING	未定
96年11月下旬	ワース1092 操兵傳	聖刻1092	RPG	優遠卡	5800
96年11月預定	Love Game'S わいわいテニス	未定	SPG	Tears	5800
96年11月預定	AZITO	未定	SLG	ASTECH 21	5800
96年11月預定	あかずの間	未定	AVG	WIZARD	5800
96年11月預定	AIRGRAVE(エア グレイブ)	空擊悍將	STG	サントス	5800
96年11月預定	ハームフルパーク	雷霆遊樂園	STG	SKY THINK SYS.	5800
96年11月預定	新日本プロレスリング鬥魂烈傳２	鬥魂烈傳2	SPG	多米	5800
96年11月預定	BIG CHALLENGE GOLF	未定	SPG	巴普	5800
96年11月預定	バトルバグス	未定	SLG	BANDAN電腦工場	5800
96年11月預定	ゼイラムゾーン	ZERIM(暫稱)	ACT	帕布雷斯特	未定
96年11月預定	タイムボカンシリーズ ボカンと一發！ドロンボー	救難小英雄2	STG	帕布雷斯特	未定
96年11月預定	ブルーフォレスト物語～風の封印～	風之封印	RPG	萊特小組	未定
96年12月16日	ボディバイオニックス～驚異の小宇宙 人体～	未定	ACT+STG	MEDIA QUEST	5800
96年12月20日	TOP GUN Fire at will！	悍衛戰士	STG	MEDIA QUEST	5800
96年12月預定	NHL FACE OFF	未定	SPG	SCEI	5800
96年12月預定	BATTLE ZONE 2105	霸體2105	STG+SLG	ZIG ZAG	5800
96年12月預定	くるくるぱにっく	未定	PZG	COOL KIDS	2800
96年12月預定	ありす	幻夢未來	AVG	GRAMS	5800
96年12月預定	ファイナルファンタジーⅦ	太空戰士Ⅶ	RPG	史克威爾	5800
96年12月預定	同級生２	同級生2	AVG	帕布雷斯特	未定
96年12月預定	ドラゴンナイト４	龍騎士4	SLG	帕布雷斯特	未定
96年12月預定	新スーパーロボット大戦	新機器人大戰	S.RPG	帕布雷斯特	未定
96年12月預定	STRESSLESS LESSON	未定	PZG	MAX FIVE	未定
96年12月預定	恐怖新聞	恐怖新聞	AVG	優遠卡	5800
97年 2月預定	NFL GAME DAY	未定	SPG	SCEI	未定
97年 3月預定	バーチャルバスフィッシング	VR巴斯釣	SPG	イースリースタッフ	未定
96年夏天預定	シルエット ストーリィズ	未定	A.PZG	KANEKO	5800
96年夏天預定	厄痛～咒いのゲーム	厄痛	AVG	IDEA FACTORY	5800
96年夏天預定	ぽのぽの	未定	TAB	SCE	未定
96年夏天預定	甲子園Ⅴ	甲子園Ⅴ	SPG+SLG	魔法	未定
96年秋天預定	エクスヒュームド	未定	ACT	BMG VICTOR	未定
96年秋天預定	ぷるるんシェイプUPガールズ	未定	PZG	J.WING	5800
96年秋天預定	Air Assault	未定	SPG	SCEI	未定
96年秋天預定	シムシティ2000	模擬城市2000	SLG	亞德迪克	未定
96年秋天預定	超人學園ゴーカイザー	超人學園	格鬥ACT	ABAPLANT	5800
96年秋天預定	Mighty Hits(マイティヒット)	未定	STG	亞特蘭	未定
96年秋天預定	X-MAN	特異功能組	格鬥ACT	卡普空	5800
96年秋天預定	スーパーパンコレクション	魔鬼汽球	ACT	卡普空	5800
96年秋天預定	スピードキング	未定	SPG	柯拿米	5800
96年秋天預定	パーチャルシミュレーションパチンコドリーム	未定	TAB	柯拿米	5800
96年秋天預定	ぷよぷよ通	魔法汽泡	PZG	克派爾	未定
96年秋天預定	ホームドクター	家庭醫生	ETC	SUCCESS	未定
96年秋天預定	Jewels of the Oracle オラクルの寶石	古城方塊	PZG	SUN SOFT	5980
96年秋天預定	Virtual Gallop 騎手道	騎手道	A.SLG	SUN SOFT	6800
96年秋天預定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	忍者花丸	ACT	傑力可	未定
96年秋天預定	ファンタステップ	未定	AVG	傑力可	未定
96年秋天預定	アーク ザ ラッドⅡ	妖精戰士Ⅱ	RPG	SCE	5800
96年秋天預定	ベルデセルバ戰記～翼の動章～	天空戰記	S.RPG	SCE	未定
96年秋天預定	クライムクラッカーズ２	罪惡剋星2	3DRPG	SCE	未定
96年秋天預定	クーロンズ ゲート～九龍風水傳	九龍風水傳	AVG	SCE	6800
96年秋天預定	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	聖痕戰士	RPG	遠卡拉	未定
96年秋天預定	テクモスーパーボウル	特庫摩美式足球	SPG	特庫摩	未定
96年秋天預定	モンスターファーム	怪獸農場	SLG	特庫摩	未定
96年秋天預定	東方珍遊記	東方珍遊記	ACG	那克沙特	未定
96年秋天預定	ホタル	尋寶妖精	3DACT	先鋒影業	未定
96年秋天預定	ZXE-D(ゼクシード)	機動格鬥	格鬥ACT	萬岱	19800
96年秋天預定	WING OVER	未定	3DSTG	巴克因影視	未定
96年秋天預定	アポなしギャルズオリンポ	未定	SLG	休曼	未定
96年秋天預定	ナイトキャップテールズ すてきな夢を見る子供	未定	ACT+AVG	MIRAI ART	5800
96年秋天預定	ジョッキーゼロ	未定	AVG+SLG	萊特小組	未定
96年秋天預定	金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	AVG	講談社	5800
96年秋天預定	BASTARD!!～虛ろなる神 の器～	暗黑破壞神	RPG	集英社	未定
96年秋天預定	らんま1/2 バトル ルネッサンス	亂馬1/2	格鬥ACT	小學館	6800
96年秋天預定	蜃氣樓回廊	蜃氣樓回廊	AVG	PLAY STAGE	5800
96年冬天預定	グランド セフト オート	未定	ACT	BMG VICTOR	未定
96年冬天預定	ファイロ&クロード	未定	ACT	BMG VICTOR	未定
96年冬天預定	レガシー オブ ケイン	復仇悍將	RPG	BMG VICTOR	未定
96年冬天預定	3Dベースボール	未定	SPG	BMG VICTOR	未定
96年冬天預定	RESCUE 24hour	未定	SPG	CSC MEDIART	5800
96年冬天預定	ロックマン８	洛克人8	ACT	卡普空	未定
96年冬天預定	ラグナキュール	未定	RPG	SME	未定
96年冬天預定	シュレディンガーの貓	未定	AVG	遠卡拉	未定
96年冬天預定	DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎	未定	SLG	遠卡拉	5800
96年冬天預定	パーチャパチスロ２	未定	TAB	MAP JAPAN	未定
96年冬天預定	メルト-フューチャリング エディ BY アイアンメイデン～	未定	STG	MAP JAPAN	未定
96年冬天預定	SUPER FOOTBALL CHAMP	未定	SPG	泰德	未定
96年冬天預定	サイキックフォース	超能力大戰	格鬥ACT	泰德	未定
96年年底預定	ロッククライミング 未踏峰への挑戦	未定	ETC	NETYOU	未定
96年年底預定	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	攻殻機動隊	3DACT+STG	SCE	未定
96年年底預定	タイブレーク	未定	SPG	BADY	未定
96年年底預定	Dear Friends	未定	SLG	Visual Artist Office	5800
96年年底預定	JTCC全日本ツーリングカー選手權	未定	SPG	BPS	5800
96年年中預定	Odo Odo Oddity～THE TALE OF HOROR～	未定	ACT	IDC MEDIA STUDIO	未定
96年年中預定	パチンコ俱樂部	柏青哥俱樂部	TAB	ISC	未定
96年年中預定	名偵探スチールウッド	未定	AVG	IDEA FACTORY	5800
96年年中預定	DYNAMITEKING	未定	ACT	エイコム	5800
96年年中預定	海賊川背 旬	海賊川背 旬	ACT	XING Entertainment	未定
96年年中預定	火魔娘ー柳 判官ー(男性版)	火魔娘ー柳判官	AVG	GUST	未定
96年年中預定	火魔娘ー高 悠環ー(女性版)	火魔娘ー高悠環	AVG	GUST	未定
96年年中預定	惡魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	惡魔城X	ACT	柯拿米	未定
96年年中預定	實況おしゃべりパロディウス～forever with you～	實況瘋狂大射擊	STG	柯拿米	未定
96年年中預定	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸	兵蜂戰記	RPG	柯拿米	未定
96年年中預定	がんばれ森川くん２號	未定	ETC	SCE	未定
96年年中預定	がんばれ!!ケイビくん デパートが占領されちゃった～	未定	ACT	時代華納	未定
96年年中預定	ソウルエッジ	刀魂	3D格鬥ACT	拿姆科	未定
96年年中預定	ナムコミュージアム VOL.4	拿姆科名作劇場VOL.4	ETC	拿姆科	未定
96年年中預定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	房車大賽PLUS	SLG+SPG	MEDIA RING	未定
96年年中預定	アルナムの翼～燒塵の空の彼方へ～	獸族十二神徒傳說Ⅱ	RPG	萊特小組	未定
96年年中預定	ファーストクイーンⅣ	凱羅琳女皇Ⅳ	SLG	吳 SOFT WARE	未定
96年年中預定	PAL 神犬傳說	神犬傳說	RPG	東北新社	6800
96年年中預定	すらいムしよう！	史萊姆立志傳	SLG	東北新社	5800
97年春天預定	タンク	坦克戰將(暫稱)	ACT	BMG VICTOR	未定
97年春天預定	スパイター	蜘蛛人(暫稱)	ACT	BMG VICTOR	未定
97年春天預定	パンナモニアム	未定	ACT	BMG VICTOR	未定
97年年中預定	ツタンカーマンの遺言	未定	AVG	WIZARD	未定
97年年中預定	ZERO DIVIDE２～ THE SECRET WISH～	金屬格鬥2	格鬥ACT	ZOOM	未定
97年年中預定	装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	3DACT	遠卡拉	未定
未定	THE HIVE WARS	緊急逃亡	3DSTG	KSS	6800
未定	FLY	未定	AVG	MDBee	未定
未定	童夢の野望～F1-GP NIPPONの挑戦	童夢F1	SLG	OZ CLUB	未定
未定	3D Lemmings	立體百戰小旅鼠	A.PZG	SCEI	5800
未定	サムライスピリッツ武士道烈傳	真說武士魂～武士道烈傳	RPG	SNK	未定
未定	REAL BOUT餓狼傳說	餓狼傳說4	格鬥ACT	SNK	未定
未定	棋太平	棋太平	TAB	SPS	未定
未定	TILK～青い海から來た少女	TILK(暫稱)	S.RPG	TGL	未定
未定	Not Treasure Hunter	寶藏獵人	AVG	IDEA ART	未定
未定	MAX 最速ドリストマスター	未定	SPG	亞特拉斯	未定
未定	デジクロ	未定	PZG	亞特拉斯	未定
未定	RPGツクール	RPG工具	ETC	亞斯基	未定
未定	圍基	圍棋	TAB	亞斯基	6800
未定	ターピースタリオンPS	德貝賽馬PS	SLG	亞斯基	未定
未定	機甲兵G-1	機甲兵	3DSTG	ASK講談社	未定
未定	ルパン三世 カリオストの城ー再會ー	魯邦三世	AVG	亞斯米克+東北新社	未定
未定	惑星ナルソ	未定	SLG	イースリースタッフ	未定
未定	フィスト	未定	格鬥ACT	想像者	未定
未定	NHL パワープレイ'96	未定	SPG	VIRGIN INC.	未定
未定	イレブンス アワー	未定	AVG	VIRGIN INC.	未定
未定	スポット	點子精靈	ACT	VIRGIN INC.	未定
未定	ダカール'97	未定	AVG+SLG	VIRGIN INC.	未定
未定	ハイパー3Dピンボール	未定	TAB	VIRGIN INC.	未定
未定	ブラックパス	未定	SPG	VIRGIN INC.	未定
未定	ユーリット	異次元捉迷藏	ACT	VIRGIN INC.	未定
未定	メイン ローター	未定	3DSTG	FCE	5800
未定	アローン イン ザ ダーク２	長夜漫漫2	ACT+AVG	EAV	5800
未定	バーミン キッズ	未定	PZG	EAV	4800
未定	ビューポイント	立體戰機	STG	EAV	5800
未定	マジックカーペット	未定	3DSTG	EAV	未定
未定	The Tower	建築大亨	SLG	OPEN BOOK	未定
未定	APACHE(アパッチ)	阿帕契直昇機	SLG	GUST	未定
未定	スターグラディエイター	星域格鬥(暫稱)	格鬥ACT	卡普空	未定
未定	バイオ ハザード２	惡靈古堡2	AVG	卡普空	未定
未定	ブレス オブ ファイアⅢ	龍戰士Ⅲ	RPG	卡普空	未定
未定	マーウル スーパーヒーローズ	美國英雄	格鬥ACT	卡普空	未定
未定	ロックマンＸ４	洛克人X4	ACT	卡普空	未定
未定	ウルトラ萬馬券	未定	SLG	文明腦	未定
未定	シェラザード傳說～黃金の帝國～	黃金帝國	RPG	文明腦	5800
未定	プロ指南 ウルトラ麻雀 兵	職業麻將指南	TAB	文明腦	5800
未定	VIPER	毒蛇空戰	STG	GAGA COMM.	5800
未定	クァンタムゲート～惡魔の序章～	惡夢之門	AVG	GAGA COMM.	5800
未定	3D競走馬シミュレーション BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～	未定	SLG	柯拿米	未定
未定	アウトライウZERO	戰鬥裝甲人ZERO	RPG	SUN SOFT	未定
未定	ゲームの達人２	遊戲達人2	TAB	SUN SOFT	8900
未定	上海Great Moments	上海2	PZG	SUN SOFT	6500
未定	ひとつや…ふたつ…いつつや怪談	未定	AVG	サコムSYSTEM	4800
未定	いがらしみきおのスカイゴルケット	未定	ACT	SHOULDER	未定
未定	ワールドマッチゴルフ	世界配對錦標賽	SPG	ZOOMAX	5800
未定	ハイパーツアー	未定	SLG	3D	5800
未定	パーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	未定	SLG	3D	5800
未定	雷電DX	雷電DX	STG	SEIBU	未定
未定	オメガブースト	終極殺機	3DSTG	SCE	未定
未定	ガボールスクリーン	未定	未定	SCE	未定
未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	夢幻島方塊	PZG	SCE	未定
未定	世界地圖の讀み方'96	未定	TAB	SCE	未定
未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	美少女夢工廠3(暫稱)	SLG	SCE	未定
未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	美國風暴	TAB	SCE	未定
未定	ARENA	魔境神杖	RPG	SOFT BANK	未定
未定	レイストーム	未定	STG	泰德	未定
未定	レイ トレーサー	超級追蹤HQ	ACT	泰德	5800
未定	CREATURE SHOCK	太陽系風雲	3DAVG+STG	DATA EAST	5800
未定	MVP ベースボール	MVP職棒	SPG	DATA EAST	未定
未定	エースコンバット2	空戰奇兵2	3DSTG	拿姆科	未定
未定	ガンバレット	未定	SPG	拿姆科	未定
未定	新リッジレーサー	新實感賽車(暫稱)	SPG	拿姆科	未定
未定	タイムクライシス	火線行動	STG	拿姆科	未定
未定	Jump KID	未定	ACT	NEW	未定
未定	マクロス デジタルミッションVF-X	超時空要塞	3DSTG	萬岱VIRTUAL	6800
未定	バトル オブ……	未定	SLG	帕布雷斯特	未定
未定	MAX RACER	超級大賽車	SPG	PEATY	未定
未定	LIPROS	未定	ACT+AVG	VIRTUAL ADIS OFFICE	未定
未定	オーガリアンー亞人傳ー	亞人傳	RPG	VIRTUAL ADIS OFFICE	未定
未定	CRITICOM ザ クリティカルコンバット	邊境聖戰	格鬥ACT	大東海	5800
未定	怪獸戰記	怪獸戰記	RPG	PRODUCE	未定
未定	シミュレーション野球	模擬棒球	SLG	黑庫特	未定
未定	ライアット スターズ	未定	S.RPG	黑庫特	未定
未定	ミッドランド～幻の王國～	奇幻大陸	RPG	未來SOFT	未定
未定	さるかにハムぞう	未定	PZG	MEDIA WORKS	未定
未定	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	未定	SLG	山河社	未定
未定	三國志リターンズ	三國志～風雲再起	SLG	光榮	6800
未定	ウルトラマンゼアス	未定	未定	東北新社	未定
未定	ガメラ2000	卡美拉2000	STG	大映	未定
未定	フォーミュラ サーカス	未定	SPG	日本物產	5800

1996.秋 最速特報

·電玩業界轟動大事·

TV GAME INFORMATION

電遊通訊

正式創刊！

9月10日

新策劃有聲無限CD天碟再來一次

繼試刊號破壞價後又一大膽抱抱價NT168

每月10日
敬請棒場

您能忍受？

市面一般中文版期刊的病病
一昧求快!?但內容單薄無味…
種類最多!?但題材過多重複．不知所云…

因爲〔電遊通訊〕編輯群都是一群懂電玩、識電玩、玩電玩的狂熱份子，因此最瞭解電玩族的需要是什麼，也最堅持品質的用心、題材的關心。敢向電玩刊物一黨獨大時代提出挑戰、摒棄內容灌水文化、死板編輯作風，正是〔電遊通訊〕自傲本色。現在，這本道地本土電玩刊物就將於每月10日展現實力，敬請各路電玩好漢踴躍支持、全面捧場，發揮呷好倒相報、大家告訴大家的俠義精神！！

．氣勢如虹．全場轟動．市場捷報
感謝業界．請者踴躍推薦支持．試刊號全省驚爆大狂銷！！

全幅動畫影像媒體實現−3DO

傳統遊樂器50倍以上的力量、超大容量軟體順暢動作，就是結合互動性理念的3DO。這是由美國ELECTRONIC ARTS所規劃出來的次世代遊戲硬體，它具有多媒體對應特性，而且在ELECTRONIC ARTS的整合下，組織起AT&T、華納集團、PANASONIC等軟硬體廠商，正式將3DO發展成硬體開放規格，並且提供3DO軟體開發的作業器材、銷售管道。



■設計概念

利用CD−ROM媒體來進行遊戲程式的儲存，而且規格又是採多媒體的互動終端裝置，3DO的未來性緊繫著資訊的高速傳遞。3DO的基本設計概念是①眞實影像的1677萬色表現能力與數位NTSC／PAL彩色編碼器，②DSP（聲音輔助處理晶片）提供高音質的數位立體音效，③高速影像描繪機能持有，④32位元RISC CPU，⑤24Mbit可運用大容量記憶體，⑥全幅動能彩色動畫再生機能，⑦互動性專用複合執行系統，⑧高速資料與程式輸出的CD−ROM伺服機件。

■硬體特性

3DO能夠提供眞實的高品質影像，二組獨立描繪影像晶片1677萬7216色顯示可能。RGB各8bit處理，數位處理NTSC／PAL彩色解碼是8bit以上的影像D／A解碼採用。CPU採用RISC型式，因此持有高速動作的特性，而且CPU亦輔助有周邊的各項處理晶片，在周邊演算器分工合作下，即時處理表現了精彩的動態影音效果。

倍速CD−ROM伺服機件是配合CP的高效率而訂製的，它提了龐大的資料報，由其內置的暫存記憶體以每秒32bit的速度傳送資料。上述的傳送資料性是傳統2倍速CD−ROM伺服機件，倍以上的資料傳送特性。

3DO影像機能的特性是①60分之1高速影像描繪，②能極度的描繪出超過繪速度與記憶尺寸以外的大型圖形影像③影像（靜止畫面／動態畫面）擴大、小、旋轉、變形處理可能，④影像半透化表現，⑤POLYGON描繪、光源指



、影像照明度色階漸層演出效果。

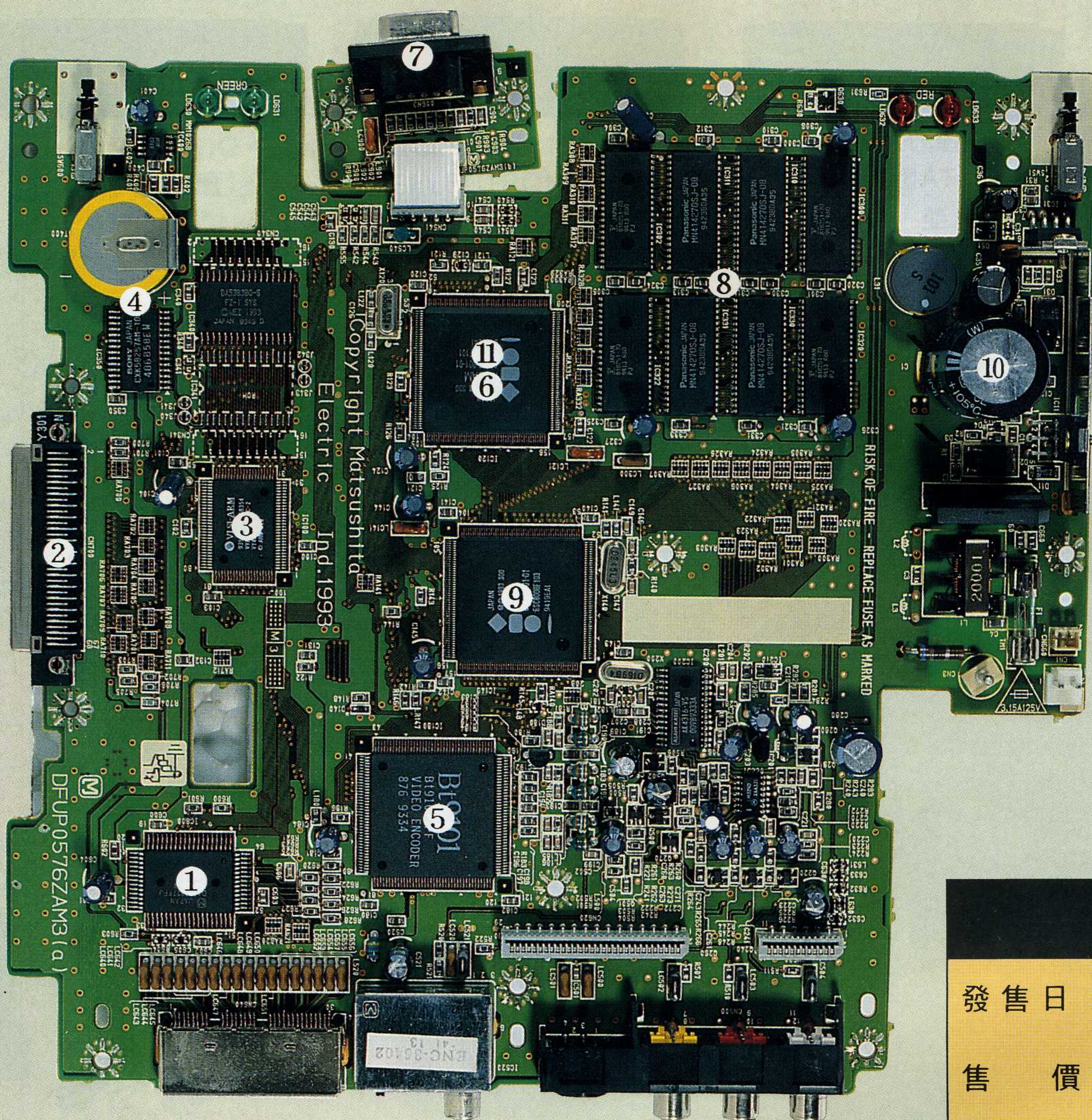
■處理器的威力

3DO的RISC CPU不需分擔影像的龐大容量處理動作，在主機內部裝置了2組CSP輔助演算晶片「平面動畫處理器GAE」，只要事先指定影像和移動的動作，就算RISC CPU在處理其他的資料，GAE也可以快速的自行處理顯示，只要將POLYGON的形狀描繪出來，以此多邊形體爲基準，即可讓此圖形變化成各種式樣，再經由貼圖的技巧、施以程式設定光線陰影的明暗位置，就能展現出多邊形所構圖的3D流暢動畫。

最高的解析是640×480 dot／24bit彩色（1677萬7216色），一般程式易解模式則爲320×240 dot／15bit彩色（3萬2768色）。由於大部份的程式資料不經過RISC CPU，而直接由記憶體或CD-ROM傳送至GAE或聲音DSP，因此 ARM60 RISC CPU脈衝周波數與位元數，對3DO而言並不能判定其程式執行的動作快或慢。3DO是多媒體的規格，對應的方式有音樂CD、電子書籍、相片CD，或是加上VIDEO CD AD APTOR（MPEG-1解凍）欣賞動畫。同時周邊的配備也非常完善。例如：資料輸入用的鍵盤、滑鼠、通訊MODEM、電子合成器接續用的M1D1混音器、3DO與IBM整合用的PC CARD等等。

1.VIDEO RAM　2.擴充槽　3.ARM60 32bit RISC CP

4.電池記憶 SR
5.影像編碼
6.影像處理器
7.PAD
8.RAM記憶體
9.DMA控制
10.電源區
11.編輯處理器



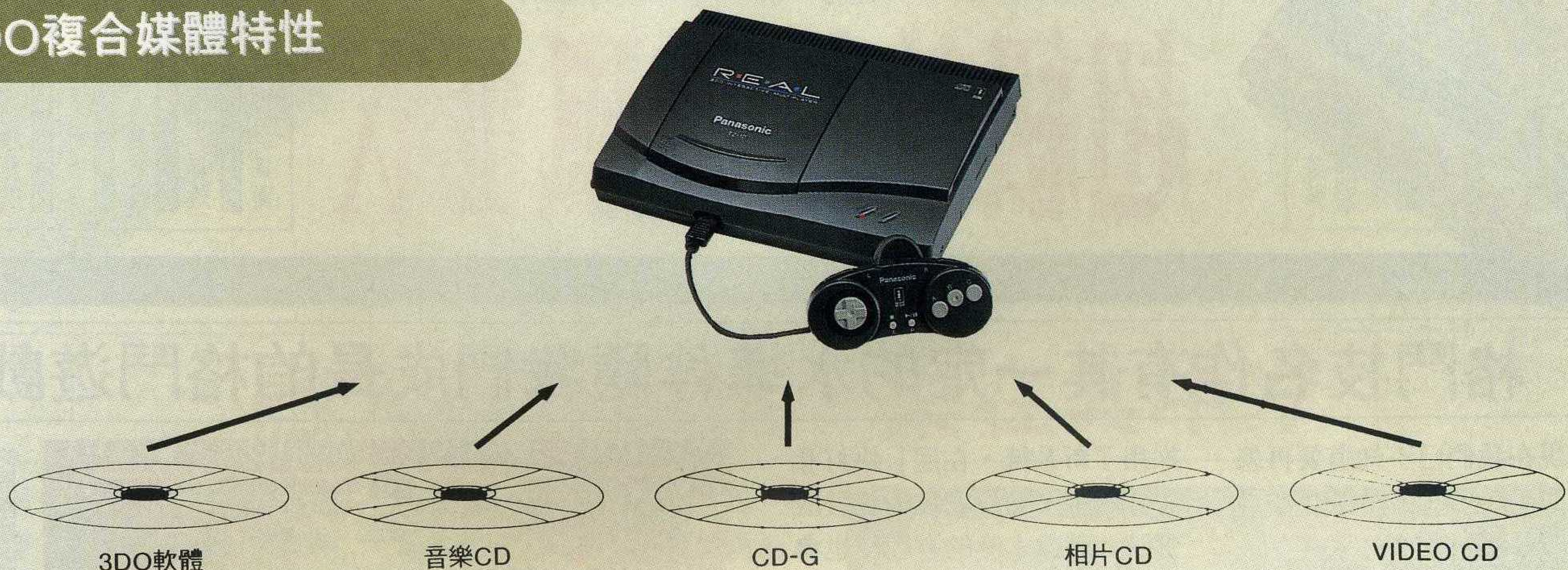
3DO小檔案

發售日：	1994年3月20日
售　價：	40000日幣
銷售數：	70萬台（含其他系列）
軟體數：	211款（7月26止）

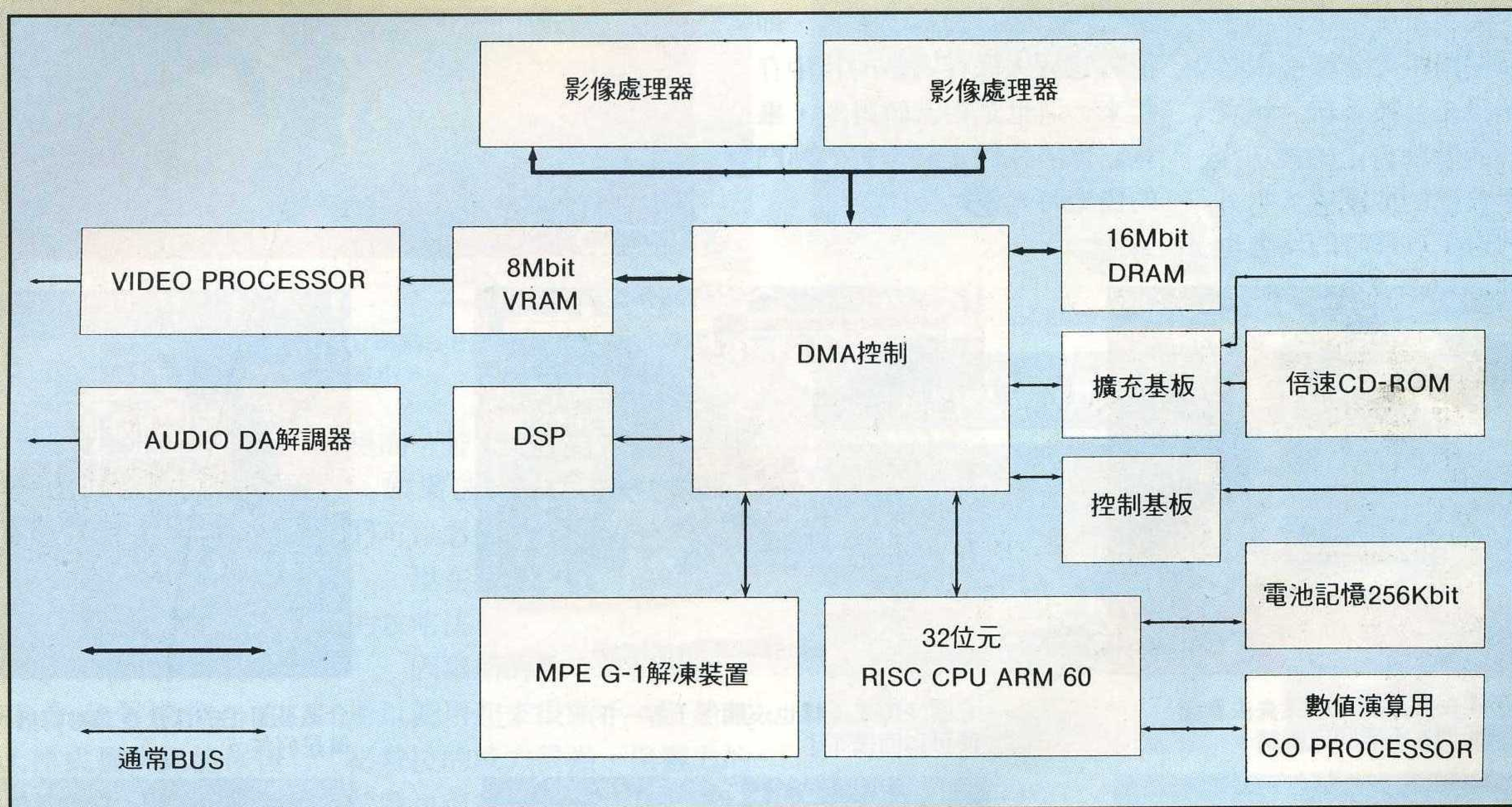
3DO硬體諸元表

CPU	32位元RISC處理器 ARM 60（12.5MHz）	AUDIO 聲音輸出	取樣周波數44.1KHz PCM17頻道
記憶體 RAM SRAM ROM	24 Mbit（16Mbit DRAM, 8Mbit VRAM） 256Kbit（電池記憶用） 國外規格8Mbit 日本規格8Mbit ＋8Mbit（Font）	CD-ROM	CD尺寸1218cm 標準／2倍速 對應CD 3DO CD、音樂CD、CD-G、相片CD VIDEO CD（VIDEO CD MPEG-1卡另購）
Video 影像輸出 解析度 色彩表示	NTSC／PAL AV輸出 S影像輸出 RF輸出 640×480dot(NTSC方式) 768×576dot（PAL方式） 最大1677萬7216色 標準3萬2768色	控制基板	D-9pin×1 30pin端子×1 68pin端子×1
		電源 消耗電力 重量	AC100V±10%50／60Hz(日本規格) 30W 1.7kg（REAL-Ⅱ（FZ-10））

3DO複合媒體特性



3DO硬體流程圖



3DO周邊配備一覽



標準操縱器
■日幣3480圓
2人同時遊戲必需品，隨主機付贈一隻。



格鬥操縱器
■日幣2480圓
格鬥專用爲其設計理念的小型操縱器。



3DO滑鼠
■日幣4380圓
可快速移動游標與個人電腦同等級的裝置。



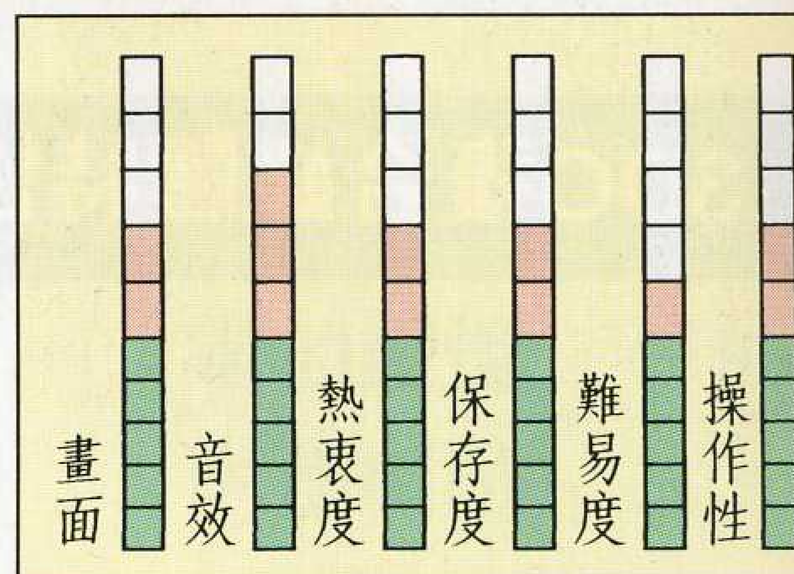
卡拉OK處理器
■日幣12800圓
可接續2隻麥克風且具有迴音效果。



外部記憶裝置
■日幣9800圓
3DO保存遊戲資料專用的外部記憶保存器。

スーパーストリートファイターⅡX

超級快打旋風ⅡX



卡普空／ACT／價格未定／其他對應機種：SFC

格鬥技名作有其一定的水準伴隨我們成長的格鬥遊戲

現在我們已不知道要再怎麼說明了……，但是還是要再稍稍的介紹一下。

這是改良自「快打Ⅱ」的作品，如果要做一個結論，「快打ⅡX」在3D0的移植已足以滿足對大型電玩著迷的玩家們。這回採用了可連續使用必殺技的超級組合技系統，玩家們在不斷的磨練自己的技巧後便可滿足自己的成就感。另外，在受到對手攻擊時的反應也採用了新系統，在這「快打ⅡX」版中，在玩家技術越發成熟時，遊戲本身的有趣性也會越加的提升。在這系列不斷的改良，不斷的在平衡性上求進步的努力下，它可成爲一款件隨著我們成長的格鬥軟體，即使將它放入保存遊戲的箱中存起來，這也是相當值得的，畢竟它也陪我們走過無數的熱門的快樂時光



⇦超級必殺技炸裂，其連續攻擊的威力真的是連其它的主機也比不上。



⇧不行，不能失去意識。如果失去意識便等於被判死刑。不能閉上眼睛。



⇧即使燒成這樣也沒關係，等一下便可以回復了！



⇧這些可怕的傢伙也會被打敗嗎？真是好笑。



⇧要不斷的蓄力，然後使出超級連續技。



⇧防禦的基本，在對方得到攻擊的機會後馬上進行防禦。



⇧可在家中玩與大型電玩相同的遊戲了！有3DO眞好。



⇨單打時最終頭目與大型電玩版相同。

⇦與攻擊同時防禦，這是決定勝敗的重點。

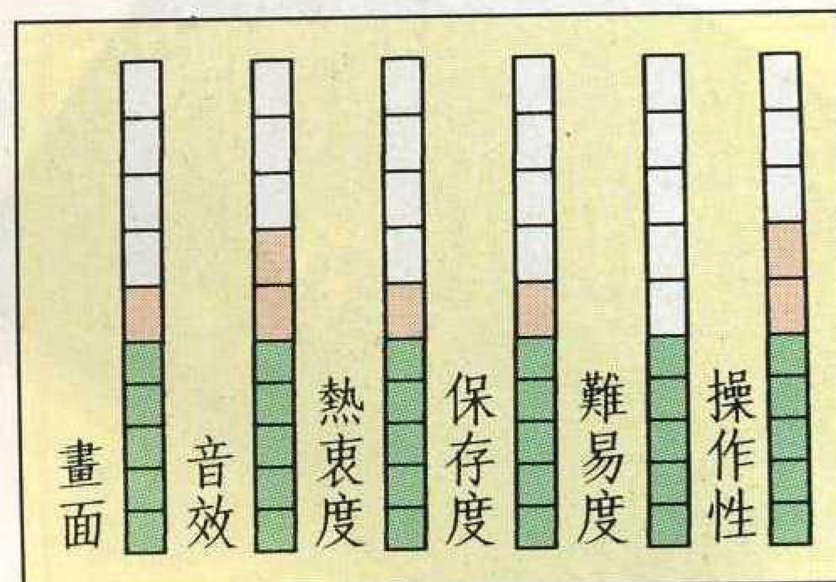


⇩通常技的畫面也改良了，速度更快。





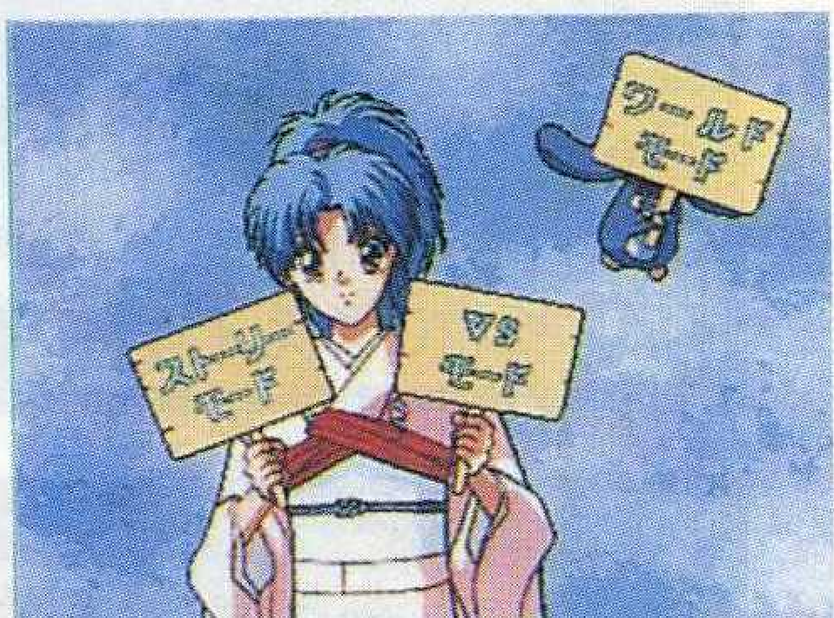
幽遊白書



多米／ACT／¥8800

融入原作劇情，樂在其中!!

這是一款首度利用全畫面來製作，的動畫遊戲，所以相當值得一看。這回登場的角色共有15人，他們將會在3DO的畫面上展現他們原作中迷人的風采。除了格鬥模式之外，玩家們也可以單只是觀看角色的畫面或聽一聽各種對白、效果音等。



⇧這是嚇人的節目嗎？不，不是的。



⇧遊戲中的角色較瘦。而且看起來較小。



⇦桑原和真的特殊技二刀流利用雙手的劍來斬殺敵人。

在故事模式中，玩家們所可設定的難易度共有FAN、NORMAL、HARD等3種。難易度不同，對手的能力也會改變。然而不同的地方只在於HP的回復度。玩FAN時比賽結束後HP會完全恢復，在NORMAL模式裏卻只能恢復4分之1，而在HARD模式中這時只能恢復8分之1而已。另外靈力的初期值也有不同，在FAN中將全滿，NORMAL裏只有一半在HARD中只剩4分之1。如果玩家們想看到破關畫面的話，則建議最好從FAN模式開始遊戲，在可4對1的優勢下自可輕取對手。在FAN模式及NORMACL模式中，由於其中的插入動畫及製作成員有所不同，因此在我們習慣操作後我們就可以向NORMAL挑戰。然而在NORMAL模式中難易度將會提高，若太大意將會大吃苦頭。如果破HARD模式後，我們可以看到特殊的展示畫面。

現在我們就來介紹浦飯隊的攻略法。

因幽助的攻守平衡性佳，所以使用起來很順手。雖然其必殺技的威力很强，但靈力的消費也很劇烈，因此我們可以連續使用通常技。

由於桑原的主要必殺技指令多須蓄力，如果不熟悉的話，則無法打出必殺技。我們可用→＋B來使出靈劍2刄流。

在藏馬可投擲的範圍內輸入「→＋B」則可召喚食快妖植物來攻擊。這是一種不消耗靈力而且攻擊力强的技巧，可要充份運用唷！飛影的速度很快而且攻擊力强，是個相當好用的角色。然而因個子小，其有效範圍較短，所以要主動接近敵人。

浦飯幽助



皿屋敷中學二年級的不少年。

桑原和眞



不良少年幽助的對手，靈力很强。

藏馬



連魔界也怕的盜賊，目前與人合而爲一。

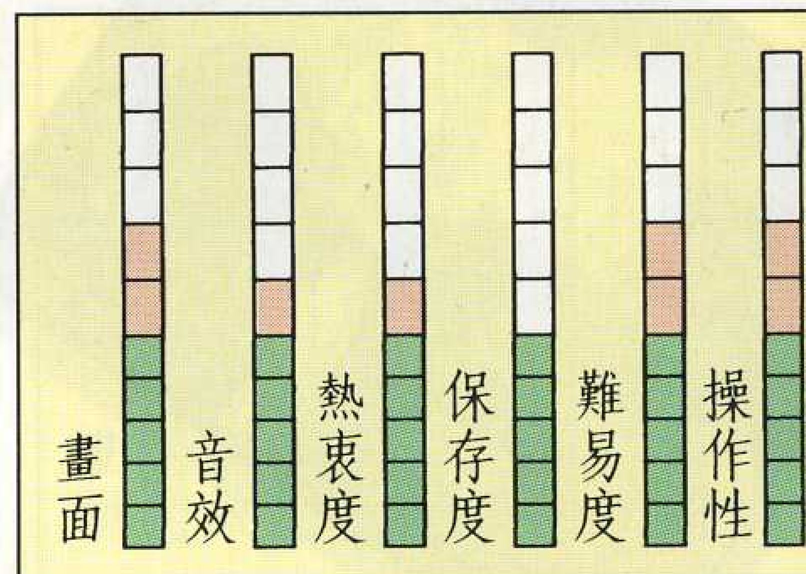
飛影



魔界的盜賊，敗於幽助後有些改變。

ブルーフォレスト物語～風の封印～

風之封印



LIGHT STAFF／RPG／￥7800

在亞洲味十足的世界中展開一段人、魔、神的故事

在這裏我們就來介紹一下有關「風之封印」的世界修里維巴。故事主要描述製造這個世界的「眞神」將統治這世界的責任交付給十二柱之神及其下屬的衆神後便離開了這世界。在攸關世界分裂與否的降魔戰爭告終後，12柱神將這世界分割爲12部分來統治。而森林之王所統治的修里維巴是一塊最和平也最富饒的大地，然而在800年前，她卻放棄了統治權隱居於藍色森林中。在這事件後修理維巴便經歷了無數的戰亂，和平似乎永遠不會到來。

不僅如此，過去某魔族曾在修里維巴手下受到極不平等的對待，這魔族崇拜十二柱神之一的黑暗之王，這些魔族爲與降魔作戰，而將降魔封入體內。然而森林之王卻認爲他們是帶來戰亂的根源而將他們放逐到邊境的狠卡盧島，人類與魔族之間的紛爭便因此開始。



相當傳統卻又獨特的系統

遊戲的基本系統是玩家們必須與各登場人物交談取得情報，解決各種事件，這與一般的RPG系統十分相似。玩家們可利用A紐來實行各種動作，若行進時按B紐則可往前衝。另外，按C紐可叫出指令畫面。

在指令畫面中我們可以確認角色的能力值、道具的使用、魔法的使用、裝備的變更、及改變訊息的顯示速度、有無音樂等，另外也可以記錄或讀取資料檔案。在角色的能力值上多使用一般不常見的單字。如體位所指的爲身體的大小及硬朗度，筋力爲肌肉的鍛鍊度，反射爲動作的快慢、感應爲靈的感覺、氣壓爲靈力的强弱、自制爲集中力及冷靜與否。體位及筋力高的人爲戰士，感應及氣壓高的人爲魔法師。



⇧如果等級提升則能力值也會增加。各武器會影響能力值。



⇨所剩的HP變少時HP的顯示畫面中角色會呈現痛苦的表情。



⇧在狠卡盧島西部的迷宮內。玩家們必須設法逃出迷宮，在入口處有很多方便的道具。

令人注目的戰鬥系統

戰鬥並非採回合制，動作快的角色可以優先進行攻擊。因此動作愈快則愈有利，有時在其他角色攻擊一次時我們便可攻擊2、3次，尤其在對付能力較弱的敵人時，敵人可能在尚無法反擊時即被消滅。這時若穿上厚重的鎧甲，則速度便會受到影響，若穿著輕的鎧甲，則不會受到影響。總之要利用那種戰術必須靠玩家們自己決定。

戰鬥畫面相當的華麗，尤其在準備動作及使用必殺技時更是值得一看。



⇧裝備小太刀後可使用下段必殺技，攻擊力不高。



⇦利用短劍、刃輪等武器攻擊時不要做上中下段攻擊，直接用丟的。



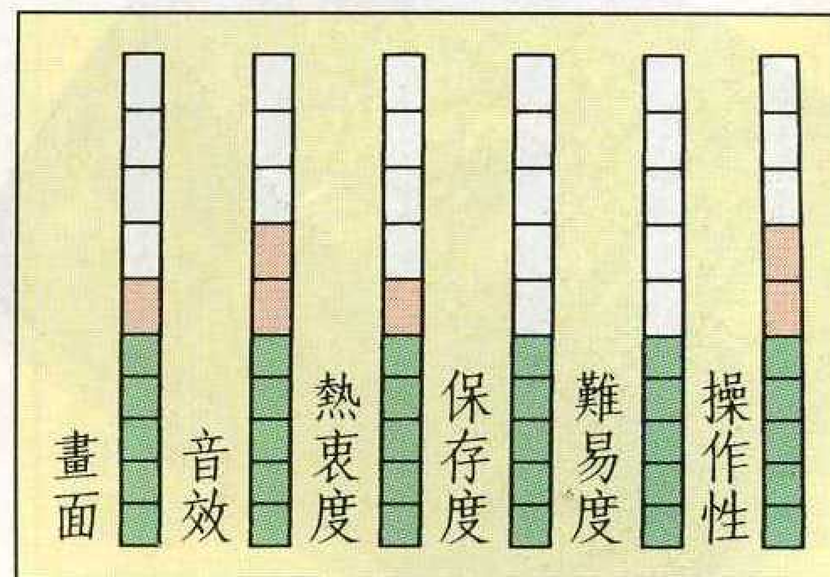


⇧二刀流只有這角色會。雖很好看但命中率低，容易被反擊。
⇦這角色的速度高而且學習技巧速度快，攻擊力又强。



スターブレード

星際大戰



拿姆科／STG／￥7800

傳說中的3D射擊遊戲終於復活了！

數年前，曾於大型電玩中造成轟動的3D射擊遊戲，這回終於在3DO中復活了！

在規模壯大的故事中，宇宙連邦軍發動了「OPERATION・STAR BLADE」的計畫。玩家爲了破壞那些由不明的行星被送過來的機動行星，必須要操作最新型的戰鬥機隊以完成任務。

在畫面上我們可以利用畫面上的準心來一邊破壞敵軍的飛行物體，一邊破壞那些機動行星的中心部份。在3D Polygon處理下所展示出的戰鬥情景將會深深吸引玩家們的注意力。即使它單只是向前射擊的遊戲，其畫面也是十分值得一看再看的。

在畫面中登場的CG可分純3D polygon模式及貼圖模式兩種，玩家們自由的選擇。在構造模式中，玩家們可以感受到這種製作方式實在是太帥了！



⇦體積龐大的敵軍航空母艦。在這極廣大的畫面中敵人的表現讓玩家們感受到其雄偉。



⇧由上往下看敵機，覺得其設計眞是不錯，但不要留情。



⇧還有這樣子的設定。有時也會出現一些固定上手的客人。

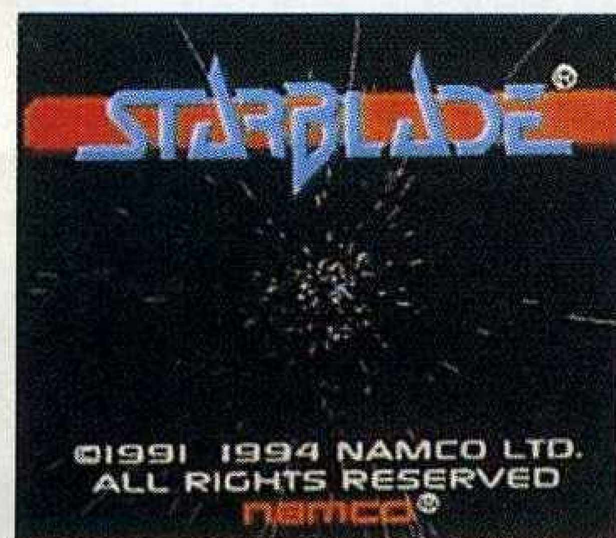


⇧畫面效果這般驚人，眞是太不可思議了！

以無限接關來破關

雖然這款遊戲的畫面十分的美麗，但其難易度卻實在令人難以接受，相信很多人一定爲其設計之難而大感吃不消。然而，這麼早就放棄可能有些太早，玩家們其實可利用連射的雷射及無限接關等秘技來過關！如果使用這些秘技，則即使對射擊遊戲不行的人也可順利破關才對，如果你們現在正苦惱著不知如何才能破關，則不妨試試看。

首先，若要進入連射模式，則必項在標題畫面下於「STAR BLADE」的字樣顯示標誌靜止的狀態下依「⇧、⇧、⇩、⇩、⇦、⇨、A、A、B、B、C、C」的順序輸入。如果想要無限接關，則必須在相同的畫面，依「⇧、⇨、⇩、⇦、A、B、C、⇧、⇨、⇩、⇦」的順序輸入，則即使GAME OVER也不必擔心，玩家大可無限接關。



⇧輸入指令時，玩家們必須在標頭畫面上輸入才行。



⇧成功的破壞其中心，要看到這畫面沒有三兩下根本是在痴人說夢話。



⇨小心右下的接關數。這樣就一定能破關哦！

⇩已經侵入其內部。在閉鎖空間中進行空戰，相當的緊張刺激。





ポリスノーツ

警察故事

畫面 音效 熱衷度 保存度 難易度 操作性

柯拿米／SRPG／¥7800／其他對應機種：PS.SS

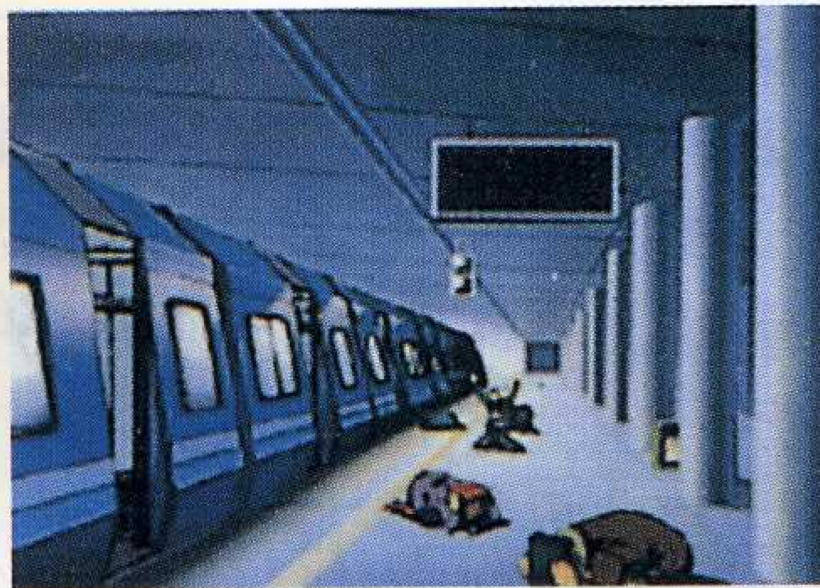
如果比喻成電影，就是長約30分鐘的好萊塢動作片

劇本和執導田小島先生負責之品質保證下，本款作品的文化層次已經提升到了電影或小說的境界了。這個目標本來只是電玩界說說而已的夢想，現在卻成功的實現。基本上，這部作品可說是一部互動動畫，有射擊、尋找炸彈、拆除炸彈等等令人額角冒汗心跳加速的機關，以電玩遊戲而言，更平添了不少刺激感。

在介紹遊戲之餘，讀者也許會擔心，遊戲總是在全心投入開始玩之前最有趣，要是很快就變得無聊了怎麼辦？請看看旁邊的這些畫面，如此「愼重其事」的每個鏡頭，已可斷言這會是一部冒險意境最高的電玩傑作了！



⇧中彈幾發也不會死，愈來愈像在地球見過的傢伙。



⇧在地下鐵的大廳展開槍戰，給市民帶來極大不便。



⇧在車廂裏還不停的開槍射擊著！別射錯了。



⇧克莉絲怎麼會在此時此地出現呢？未免也太湊巧了吧！

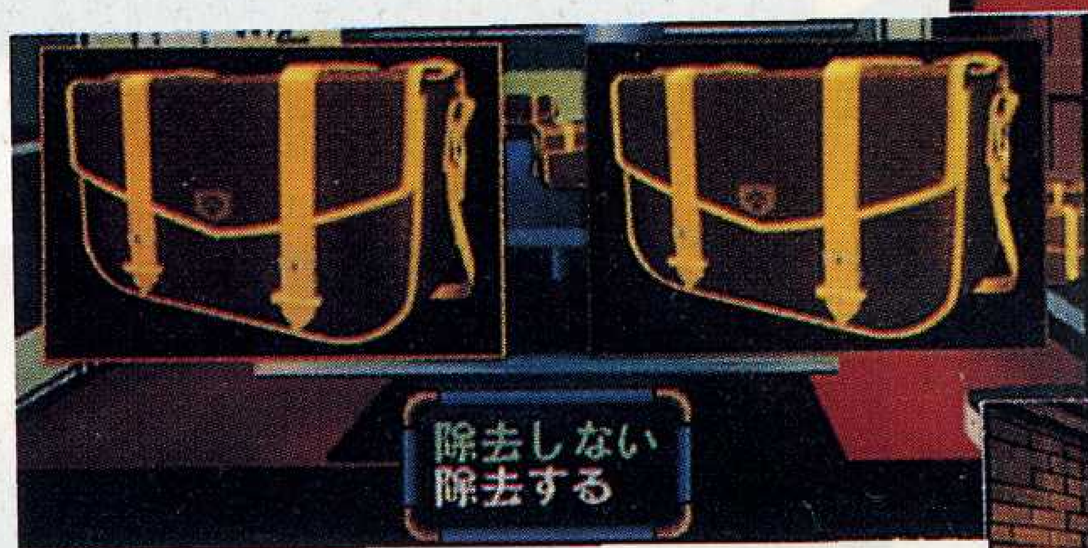


⇧犯人將炸彈安裝在專賣名牌冒品的店裏。

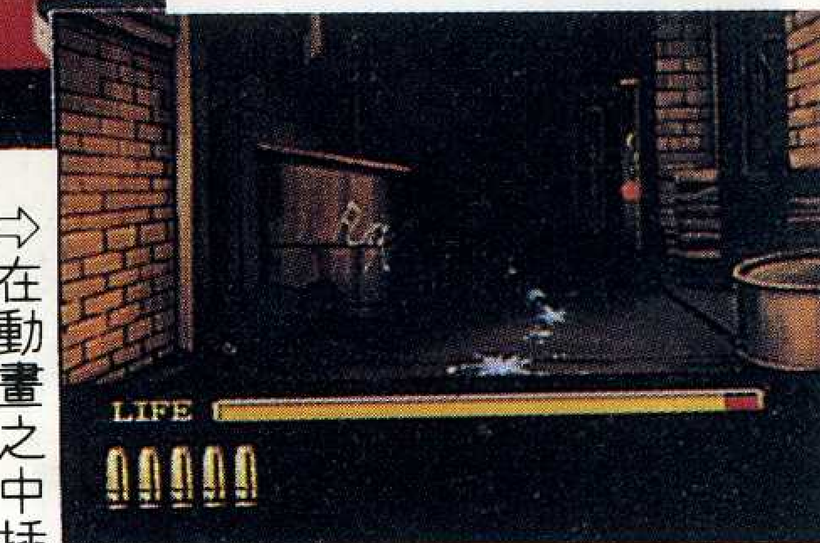


⇧梅莉魯，妳爲什麼一副那麼悲傷的神情呢？

⇧强納生隨後發生的意外也是某人的陰謀，但是其目的究竟爲何？又是誰呢？



⇧爲了拆除炸彈，還不得不先辨明眞品和贗品，弄錯了炸彈就爆了！遊戲也會結束哦！



⇨在動畫之中插入槍擊戰鬥場面。

故事從主角的前妻上門委託案件開始……

故事以强納生・因格朗爲主角，他在宇宙漂流了25年後，奇蹟似的被救生還。回到地球的他以偵探爲業，每天緬懷著過去。有一天，25年前改嫁的妻子前來委託尋找其夫，卻隨即遭人殺害，爲了找尋事件的眞相，强納生再度前往宇宙



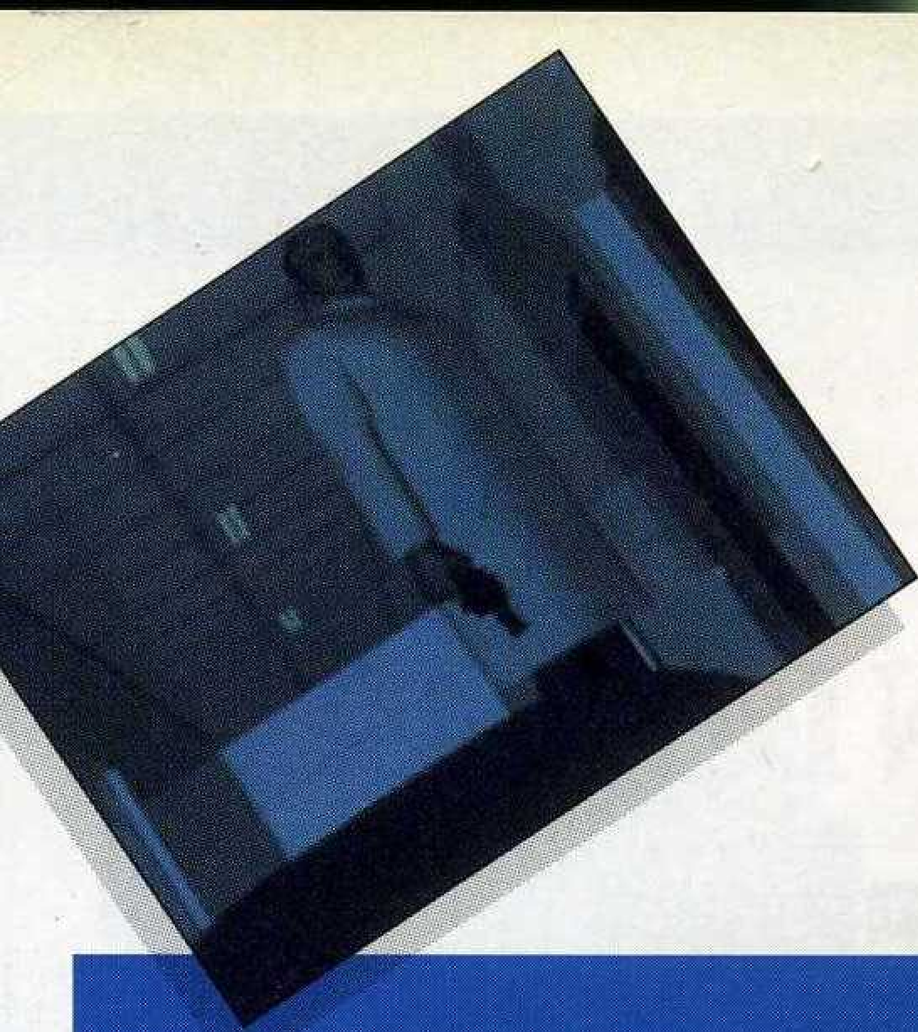
⇧送羅蓮出門，强納生若有所思的看著外面……。



⇧一名行跡可疑的男子跟在後面。羅蓮危險了！

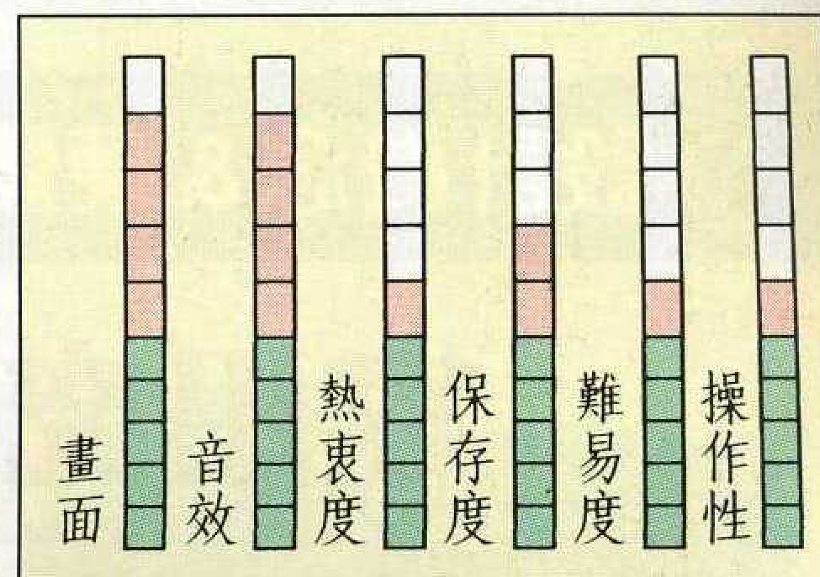
集結名作「攔截者」原班人員之嘔心瀝血之作!!

構想4年，耗費了二年的製作時間，使得這部作品到處都呈現著電影般的手法。再度集合了名作「攔截者」的原班工作人馬，機械設定甚至請OVA「機動戰士鋼彈0083」的設計師擔任，架構出充滿眞實感的世界。



Dの食卓

D之食卓



WARP／AVG／¥8800／其他對應機種：PS.SS

故事的舞台是在1997年的洛杉磯，市中心的綜合醫院院長不知道爲了什麼原因殺害了大量的病人，而且挾持病人作爲人質。玩家們所要扮演的即爲院長的女兒蘿拉・哈莉絲，她不知道平時溫柔而擁有相當聲望的父親爲何突然成爲殺人的機器。她一定要解開事件的眞相，眞相的關鍵在一個名爲「D之城」的可怕城堡。玩家們必須於城堡中躲過各種危險的機關，通過各種陷阱後，便可得知事情的眞相。

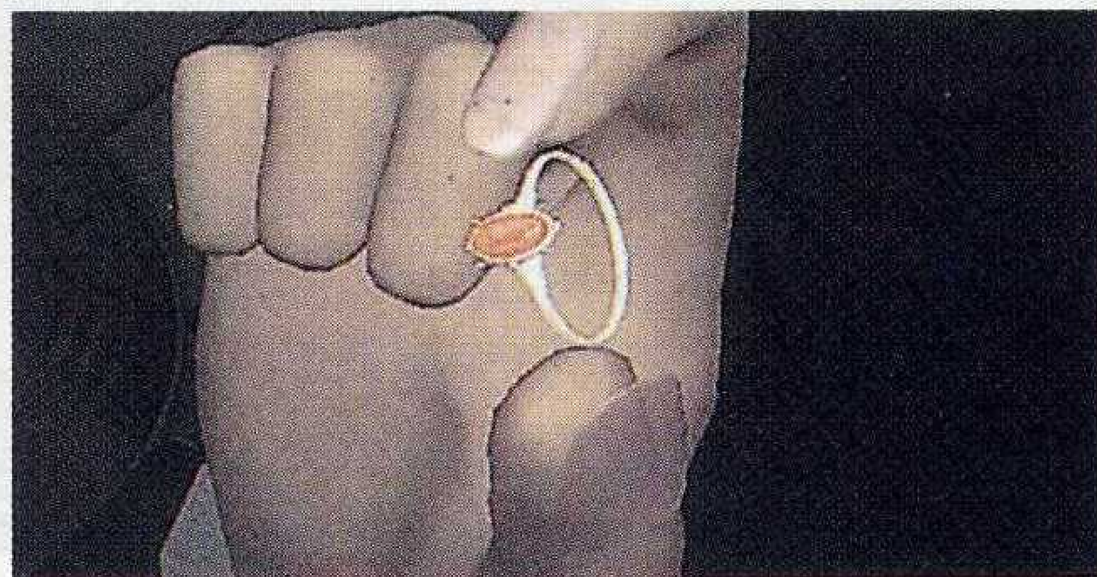
在遊戲的途中會發生各種事件，這時玩家們便要做各種行動的選擇。在不同的選擇下有時候會無法成功的解開這些謎團，看到最後的結局，因此事件在發生時，一定要好好的考慮後再行動。另外還要注意的是，這遊戲有2個小時的時間限制。

在畫面上這款遊戲用每秒500萬個以上的polygon來製作CG，表現其動畫之流暢及完整。玩家們可由人物的表情變化，及頭髮的生動感來感受到其用心之處，除此之外，在畫面上的處理也比一般AVG遊戲更加的暗，不由得油生出一股令人無法忍受的恐怖感。在系統上它並不如一般遊戲，角色必須選擇開門、開鑑匙等指令，這款遊戲中，玩家們只要按A鈕即可將門打開，這時在畫面上也會出現開門的畫面。在畫面及系統上都相當的要求眞實。



⇧故事的主角是蘿拉・哈莉絲。玩家們必須操作她進入可怕的房子內探險，找出讓她父親成爲殺人魔的原因。

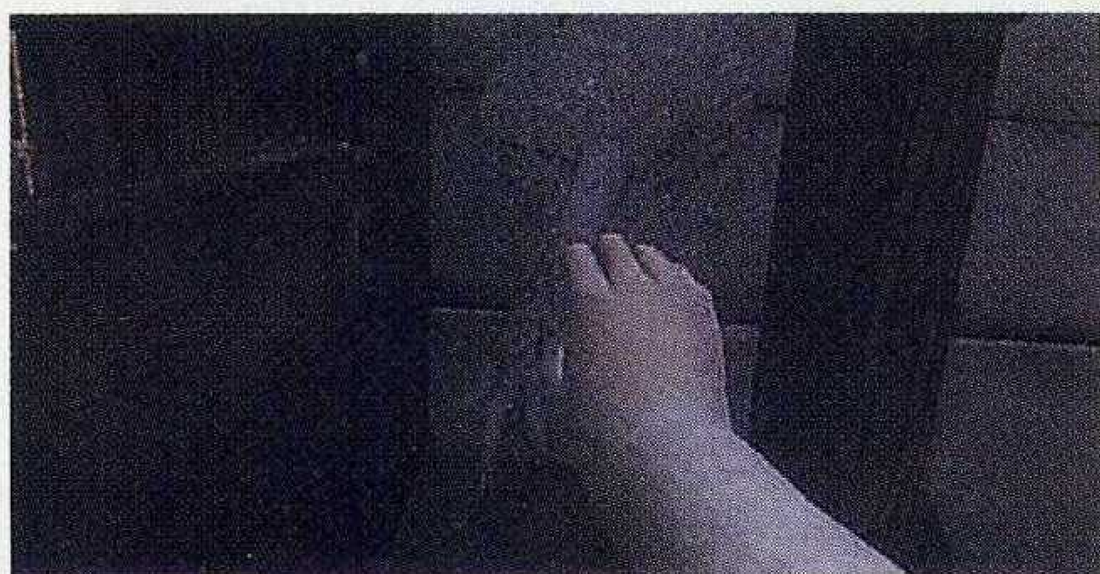
⇩這是發光的戒指。



⇩有刺的牆向我們衝過來的畫面十分可怕。



⇧在實行「拉」的動作時，也不會有蚊子出現，一切以眞實的動作來表示。



⇧蘿拉有些不知所措。



⇧蘿拉被陷阱嚇了一跳。

設計概念&硬體特性

家用究極64位元遊戲硬體–NINTENDO 64

任天堂，家用電視遊戲軟硬體盟主，一個以紙牌起家卻成爲經營電玩霸業的遊戲市場超級巨人，在次世代32位元CD-ROM主機橫掃遊戲市場的此刻，任天堂以强硬的姿態推出64位元的ROM卡帶對應NINTENDO 64，任天堂的傳說重新改寫，家用電視遊樂器究極硬體强悍登場。



■設計概念

直接將SUPER FAMICOM 16位元硬體提昇至64位元等級，這就是爲了因應未來遊戲設計的潮流。現階段的32位元CD-ROM主機的確具有其過人的遊戲風格，但是影像上的表現、RISC晶片的處理速度，仍然還是64位元的架構較爲突出。使用64位元的强化型演算處理器，除了能更高速的處理繁複的情報量之外，透過對等的影像顯示裝置，更能一舉掃除32位元遊戲硬體在描繪3次元圖形上的若干限制與缺失。

■大容量程式ROM卡帶化

爲了表現多彩多姿的遊戲影像，遊戲的程式必定消耗大量的記憶空間。若採用CD-ROM爲儲存的媒體，由於受到CD-ROM暫存記憶體容量的限制，同時又有資料讀取的等待時間，因此遊戲的進行就變得不是很順暢，採用高容量的ROM卡帶來取代CD-ROM，除了不受暫存記憶體的限制之外，更不必苦腦繁複的讀取資料動作，而且遊戲程式的編排空間更大。

大容量的ROM卡帶也較不易遭到拷貝惡運，同時經過高度的資料壓縮技巧，也能降低軟體的價位。任天堂係採用HUDSON軟體所研發出來的程式壓縮技巧。（64Mbit的ROM可壓縮至500Mbit左右）。經過高度壓縮的程式資料，少了讀取動作、增加了大容量記憶空間，使得玩家不必再擔心必須面臨大容量高價位的新遊戲時代。

■64位元RISC晶片









64位元CPU比起32位元CPU更富競爭力，而在64位元的硬體平台上作業，也易於表現更高級的軟體製作手法。NINTENDO 64裝載的RISC CPU是由SILICOM GRAPHIC（SGI）所屬的MIPS公司進行特別改造的R系處理器，這個R4300，晶片在資料的處理上比現今的32位元CD－ROM硬體快約2倍以上，其動作基準規則脈衝周波數93.75MHz，可資利用的是RAM BUS技術的RAM BUS D－RAM（傳送資料速度每一秒最大約500MBYTE）。這就是任天堂和美國硬體廠商們聯合組成的商業集團秘密武器，也是透過RISC晶片R4300i的力量一舉將現行32位元遊樂器市場併吞。

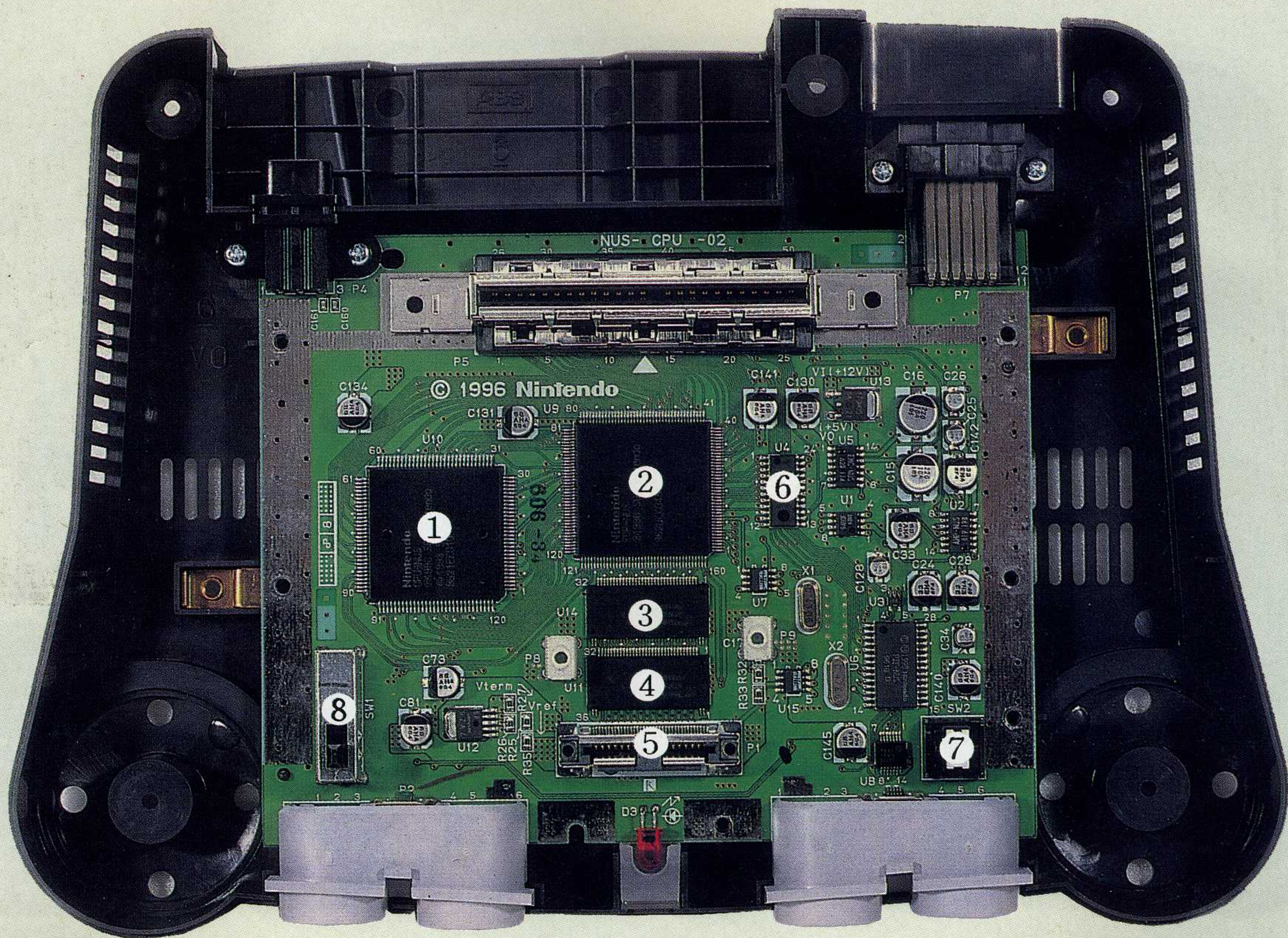
■RCP影像處理器

次世代32位元硬體賣點是高速POLYGON繪圖，不過POLYGON描繪的速度、品質、數量仍受限於硬體晶片的能力而以電動版專業硬體有著細節上的差異。NINTENDO 64搭載的RCP CO PROCESSOR（即時影像處理器）可就不一樣，它是最PRO級的訂製晶片，R4300i負責記憶體的管理讀取資料分析，RCP則專職於影像與聲音的表示。RCP為積集化的大型積體電路，在此晶片中包含了2組處理器SP與DP，SP是聲音與影像處理器、DP則為視覺畫面（貼圖、陰影描繪）的處理器。

RCP脈衝周波數是62.5MHz，能夠表現的動畫拼合圖型及動畫拼合圖型特殊加工皆比次世代32位元硬體還來得優秀，在3D圖解方面POLYGON的描

NINTENDO－64　基板圖

1. MIPS RISC CPU R4300i
2. RCP晶片
3. RAM BUS DRAM
4. RAM BUS DRAM
5. DRAM增設插槽
6. 影像輸出晶片
7. 電源開關
8. 重覆開關



繪是每秒最多100萬個多體形，並且在POLYGON表面貼上圖案，當POLYGON圖形擴大時仍然保持原始設定的圖案精細質感。除此之外，複數光源照射指定、金屬質感、半透明等等的貼圖環境加工，RCP照單全收。

次世代32位元硬體在表現POLYGON圖形的景深距離時是採POLYGON與POLYGON 2圖形之間的距離來計算，NINTENDO 64則使用POLYGON與POLYGON 2圖形的每一個點來換算，因此更能表現出次世代CD－ROM硬體所無法辦到的深度描繪特性。

■新儲存媒體構想

今年年末任天堂預定推出NINTENDO 64周邊磁氣碟片系統，這是一個以「新型態高容量儲存裝置」的全新理念，利用ROM壓縮技術的確可以增加記憶資料的空間，不過最有效率的方法則屬於大容量、讀取資料快速的磁氣碟片。任天堂的作法是利用快速磁氣碟片系統來承載NINTENDO 64的遊戲程式，同時也打算推出不必更換遊戲基本系統情況下，追加遊戲的新劇本，使得遊戲的可玩性更爲提高。

磁氣碟片系統是透過NINTENDO－64底部擴充端子來接續，磁氣碟片的容量是20MBYTE、傳送資料速度每秒約1MBYTE，比起CD－ROM的每秒300 kBYTE傳送資料量相差甚大。NINTENDO 64所使用的磁氣碟片系統是任天堂所研究出來的特殊規格，其大容量與硬體特性和目前個人電腦流行的高容量記憶裝置「ZIP」十分接近，

由於這種磁氣碟片不容易生產製造，因此亦具備有防止拷貝的功效存在。

■產業聯盟的整合力量

NINTEDO 64是款多國大型企業聯手規劃的重量級家用遊戲主機，由「DMA」負責NINTENDO 64軟體的開發與販售行銷業務協助、「WMS」進行軟體開發工作、「SGI」與任天堂共同研發硬體相關技術：「RAM BUS」提供高速的RAM BUS DRAM裝置（一種使RAM容量能突破現行限制，並能大幅提高資料傳送速度的技術）「REAR」支援軟體開發用的器材。

從R4300i的高速化、RCP的專業級表現到RAM BUS DRAM的高科技導入，家用硬體的更新、更高層次設計理念全數集結於NINTENDO 64，這就是任天堂的實力，這也是目前最究極的家用次世代遊戲主機。



NINTENDO 64硬體諸元表

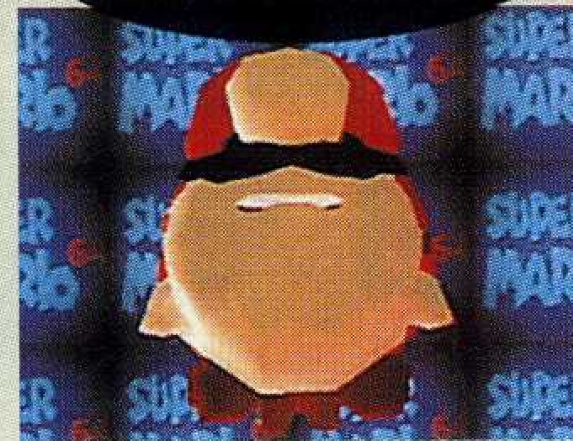
CPU	MIPS 64位元RISC CPU R4300i特製微處理器　脈衝周波數：93.75MHz
記憶體	RAM BUS DRAM 36Mbit 傳送速度：最大500MBYTE／秒
輔助演算器RCP	SD（音源及動畫拼合演算裝置） DP（視覺畫面演算裝置） 脈衝周波數62.5MHz
畫面解析度	256×224dot～640×480dot自動閃爍掃描線模式輔助色彩
顏色表現	1677萬色 最高32bit RGBA彩色構圖輔助檔案系統 標準21bit影像顯示機能
POLYGON表現能力	最大100萬／秒
聲音機能	44.1KHz對應之64bit音源播放能力 PCM音源64頻道同時輸出
外形尺寸 重量	260mm×190mm×73mm 約1.1kg

NINTENDO 64　小檔案	
發售日：	1994年6月23日
售　價：	25000日幣
銷售數：	約80萬台（8月12日止）
軟體數：	3款（8月12日止）

左右回転



上下回転



拡大縮小



磁氣碟片系統與CD-ROM性能比較表

性能比較	磁氣碟片系統	倍速CD-ROM
記憶容量	20MBYTE	540MBYTE
傳送速度	每秒1MBYTE	每秒300KBYTE
重覆讀寫	可以	不可以
讀取方式	半接觸式	非接觸式



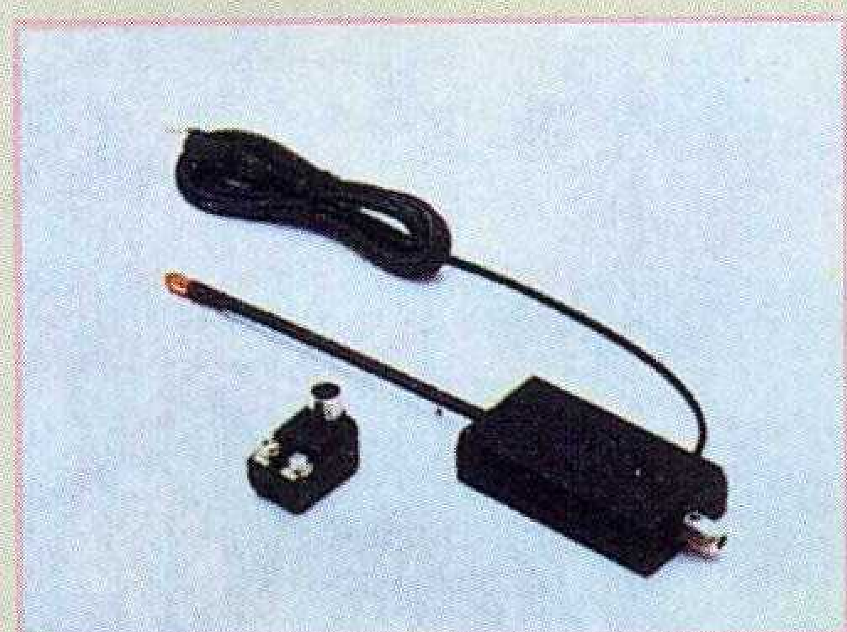
NINTENDO 64周邊配備一覧





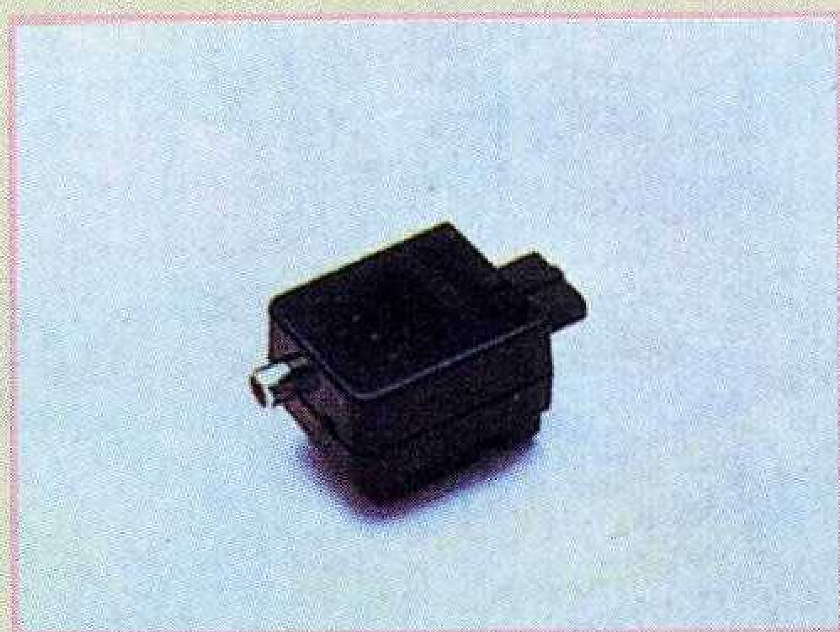
標準操縱器 ■任天堂 ■日幣各25000圓

共計7種色彩的標準操縱 器，可供2P遊戲選擇用。



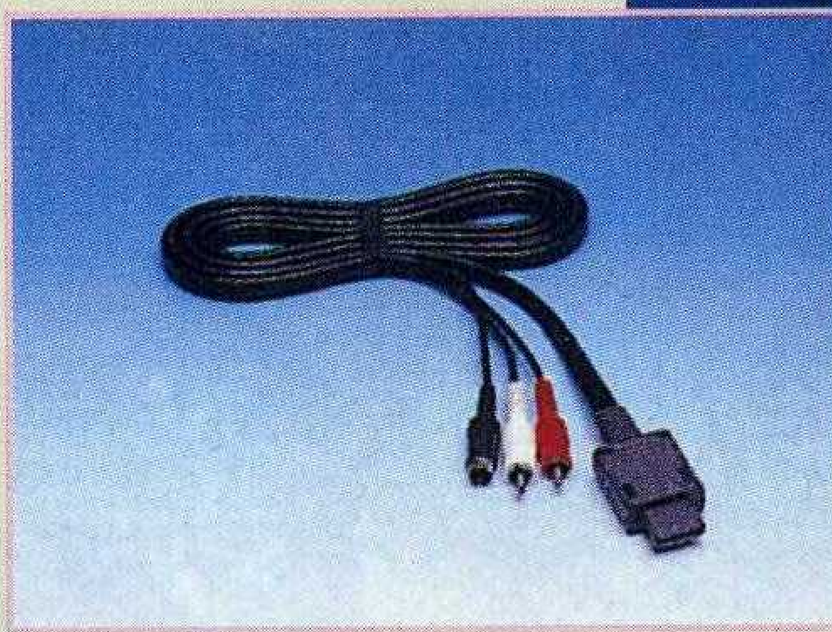
RF開關UV
■任天堂 ■日幣1500圓

N－64 RF開關接續切換用的UV頻道選擇器。



專用RF頭
■任天堂 ■日幣1000圓

使用此裝置就能和RF開關UV與N64組合起來。



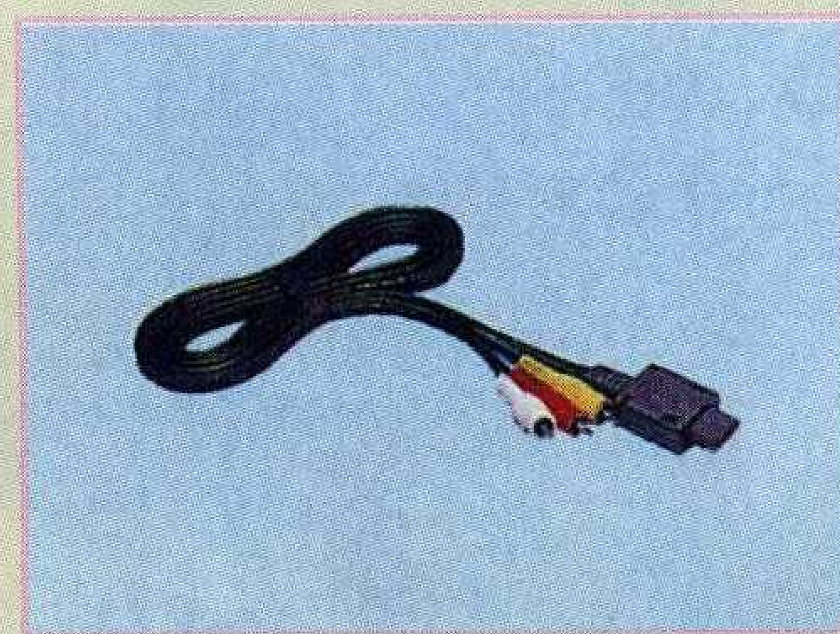
S導線
■任天堂 ■日幣2500圓

N64與配備S視訊電視連接的導線。



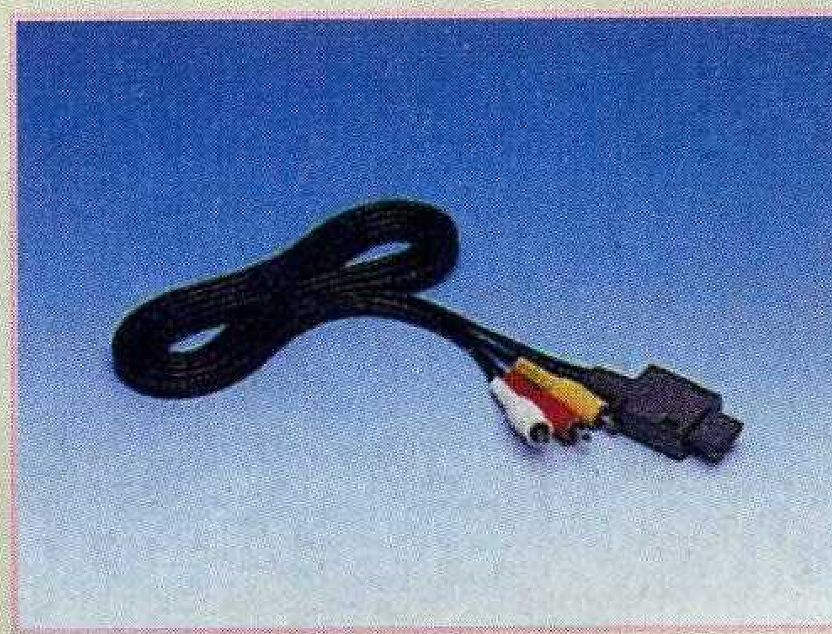
操縱器記憶卡
■任天堂 ■日幣1000圓

專門儲存設定資料的記憶卡。



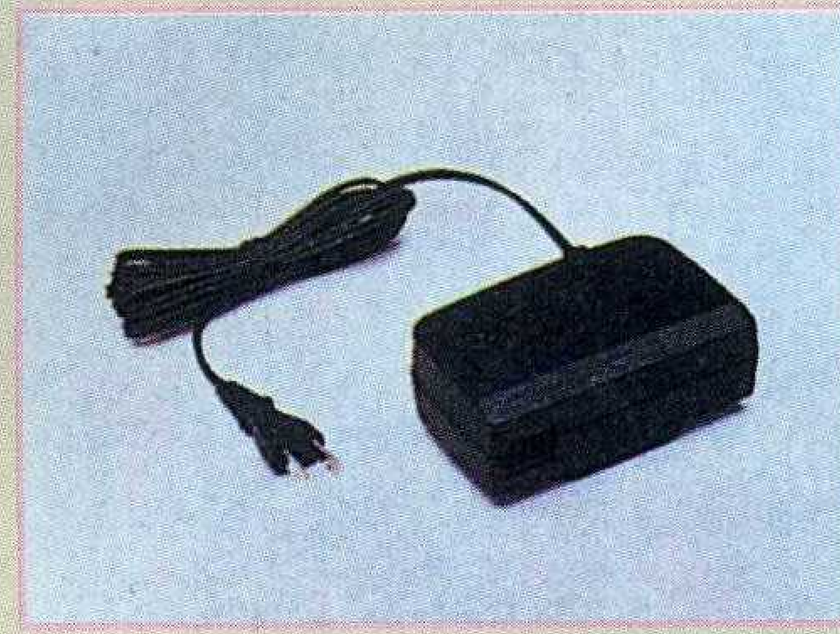
普通AV導線
■任天堂 ■日幣1200圓

N64與普通AV電視接續的導線。



立體聲AV導線
■任天堂 ■日幣1200圓

N64與Hi－Fi電視接續的導線。



AC變壓器
■任天堂 ■日幣2500圓

N64專用變壓器，亦可選購也。

大預測!! 大公開!! 1996年的最强檔新世代主機 NINTENDO 64 遊戲發售時間預定表

9月　10月

這其中有多少會是正確的呢？
任天堂到底想搞什麼讓電玩界天翻地覆的鬼主意？
您不妨猜猜看！

最高機密!! N64軟體發售時刻表



9月預定
水上F-ZERO／任天堂

秋天預定
野蠻直昇機（暫稱）／塞塔

秋天預定
聖・安東尼斯高球／塞塔





秋天預定
超空間職棒／想像者



9月中旬
圖形方塊／T&E SOFT



10月預定
星際大戰／任天堂



10月預定
俄羅斯方塊／任天

雖然自6月23日的「大限之日」，不，「大喜之日」過後，NINTENDO 64也僅不過發售了三款遊戲，但卻已在電玩市場引起軒然大波，弄得人心惶惶，就連一向最「老神在在」，整天只知道聞秋刀魚香味的肥肥貓及從早晚不停看小姐的PC桑都變了樣，整天盯著瑪俐歐不放。但隨著時光的流逝，相信有不少眼明手快的玩家早已成了「捉星高手」（還沒得道成仙的趕快準備香油錢，等著下個禮拜恭迎攻略本回家「奉養」），並慢慢地開始有將NINTENDO 64束之高閣，甚至「跳樓大拍賣」的打算了。可是呀，要是您真的這麼快就決定「壯士斷腕」，那可就真的是大錯特錯了。因爲，NINTENDO 64的好戲才正要上場向觀衆一鞠躬呢～

最高機密!!N64軟體發售時刻表

11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月

冬天預定
炸烈足球／想像者



11月預定
007黃金眼／任天堂



97年春天預定
衛星賽車／想像者



12月預定
F-ZERO 64（暫稱）／任天堂



11月預定
陸空大追擊／任天堂



97年春天預定
小叮噹／A撲克



12月預定
卡比之星64／任天堂

11月預定
旋風斯巴達／任天堂



???
變色龍小子（暫稱）／塞塔



12月預定
星戰火狐64／任天堂



11月預定
飛輪瑪俐歐R／任天堂

???
大盜五右衛門／柯拿米



12月預定
百變天龍／任天堂



96年底預定
J計畫2／艾尼克斯

12月預定
耀西大冒險（暫稱）／任天堂

……還有許多現在尙不爲人知的强卡正在製作人員不眠不休的努力下拼命地開發中喲！

N64 Q&A

Q・未來N-64的卡匣容量大約可到達多少Mb？

根據任天堂公司指出，目前N-64的卡匣基本標準容量均爲64Mb，未來除仍將有使用96Mb至128Mb 的軟體出現之外，由於這部主機也與美國RAMBUS公司共同合作，可採用特殊資料壓縮的技術，將來軟體容量更可在不大幅增加成本售價的情形下擴充至1GB 。



▲雖然N-64的卡匣和超任卡匣大小相差不大，但是N-64基本容量可達64Mb。

Q・控制器記憶卡是作何用？目前對應多少軟體？

經過本刊實際了解發現，當初任天堂公司並未詳加說明控制器記憶卡是否爲記憶控制器上按鍵設定或是提供遊戲進度記錄之用。而目前這款週邊僅對應「最強羽生將棋」，使用方法則與PS的記憶卡大致相同。



▲N-64控制器記憶卡目前由於並未有實際支援對應軟體，因此英雄苦無用武之地。

Q・NINTENDO-64的名稱有無特別含意？是誰取的？

之所以取名爲N-64的理由，主要是任天堂公司想刻意擺脫以往FC及SFC 名稱中所隱含簡易型家庭電腦的印象，而最直接的方式就是以公司的名稱作爲主機名稱，而64的意思則是代表64位元。而主機的名稱則是由著名的「MOTHER」遊戲企劃作者--系井重里先生所取的。

Q「太空戰士VII」會不會在N-64上登場？

有關這個問題，據任天堂公司表示由於目前SQUARE公司並未加入N-64軟體開發行列，所以實在還無法正式確定。但同時本刊也透過管道詢問原作公司，據SQUARE表示：由於這款作品有完整的系列排序，因此就算會製作也肯定不會是以VII作爲標題的。



▲看來「太空戰士VII」在N-64上登場的機會是不大囉！

Q·未來N-64的美國版與日本版軟體可以相容嗎？

由於兩地的市場作法不同，任天堂公司為避免將來兩地軟體會相互影響並造成消費者玩家不必要的困擾，因此已經正式決定這兩種規格的主機，軟體是完全不相容的。

Q·N-64的開發設備聽說很貴？開發時間會不會很耗時？

N-64的開發機組主要是由美國SGI 公司所設計生產，等級是屬於工作站型的專業用電腦，由於運算速度驚人，過去多用以製作電影特效之用，像「侏儸紀公園」便是出於這部電腦之手，據了解這部機組的售價大約在日幣五百萬左右。另外，關於N-64的遊戲開發時間，則和SS、PS等其他次世代主機差不多，大約需要六個月至一年的時間。



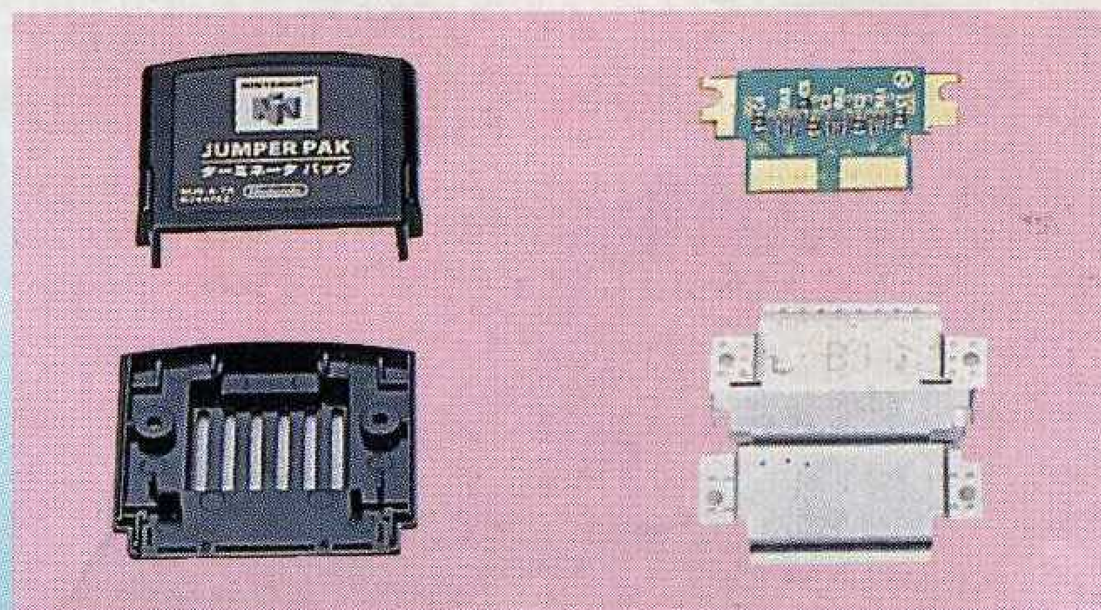
▲這就是N-64開發機組的廬山真面目，價格很嚇人唷！

Q·N-64主CPU 的處理速度大約可算是個人電腦上的何種等級？

基本上N-64的CPU 是屬於簡易型指令處理器，就價位與等級而言應該無法與個人電腦相提並論。但就實際運算速度的推算，N-64則大約可算得上和目前586個人電腦上的INTEL PENTIUM133微處理器是相同等級。

Q·N-64主機上方的記憶體擴充槽用處何在？

據任天堂公司表示，這個擴充槽的預留，主要是為了將來主機硬體需要增設記憶體之用。但根據本刊電動仙人與AV痞子實際拆卸後發現，目前該插槽中並未裝配有記憶體，而是一些基本的跳接設定裝置。將來極有可能作為美規、日規主機程式識別，甚至CPU 提高超運算速度等升級用途。不過由於拆卸不容易，消費者可能得透過特約專賣店幫忙才能完成升級。



▲特別公開！本刊獨家拆卸主機擴充槽內擴充卡，您可以發現上面均是跳接器的設定，並未見到有關記憶體晶片的影子。

Q·未來N-64會推出相容目前SFC 甚至FC軟體的擴充轉換界面？

根據任天堂公司表示，目前並沒有這方面的構想。另外，就主機硬體的設定而言，製作這類型的轉換界面不過是在現行主機上再加上一部主機，並模擬原先主機的運算，基本上不僅不符合經濟效益，同時更容易發生執行上有當機的情形，因此這項構想實現的可能性並不大。

Q·未來N-64的控制器可不可以像以往ＳＦＣ一樣自行更換按鍵導電橡皮？

有關這個問題，本社請教了硬體學家電動仙人，據他老人家表示：由於N-64控制器比起以往超任控制器複雜許多，加上3D搖桿是屬於數位式設計，因此極力建議玩家不要自行拆卸以避免造成損壞。如果真有需要請找技術可靠的特約專賣店代勞。



▲N-64控制器內部構造複雜許多，沒事可千萬別當個好奇寶寶拆來看看唷！

Q·目前正式宣布加入N-64的軟體公司大約有幾家？

根據八月底正式統計指出，目前已正式宣布加入N-64的軟體廠商數爲31家（包含美國地區）。

Q·聽說N-64主機有分為日本製和中國製兩種規格？

沒錯，據編輯部實際市場抽樣調查發現，第一批出廠的N-64主機清一色均爲日本生產製造，而第二批中則發現控制器已改爲中國大陸製造的字樣，將來可能主機本體也將會有中國大陸或其他東南亞國家製造的情形。不過請消費者們放心，任天堂公司的品管一向令人滿意。

備註：此處所指日本製和中國製主機主要爲主機和控制器所標示之製造地點，並不是指國內代理商出貨的「臺灣地區專用機」而言。

Q·N-64有沒有專屬的網路首頁可供上站瀏覽？

有的，根據編輯部調查發現，目前在網路上可提供有關N-64消息瀏覽的網站頗多，但最據代表性的有以下兩處。一爲日本任天堂公司網站，網址爲Http/www.nintendo.co.jp/，另一處則是美國任天堂，網址爲Http/www.nintendo.com/，有興趣的玩家不妨可以上去瀏覽一番。

Q·在CPU高速運算下，N-64的散熱性如何？

有關這一點，本刊又要發表一件獨家內幕。爲處理CPU因高速運算所產生的高熱，任天堂公司準備了三項被動式的散熱設計，一爲利用腳座將主機與地面隔高，提高散熱效果，一爲在基板上鑲有多片大型散熱金屬板達到均勻散熱效果，另外則是在CPU 和幾顆重要晶片上放置特製散熱橡皮（和個人電腦上的CPU 散熱膏有相同效用）。

Q·N-64為什麼只附贈一支控制器？

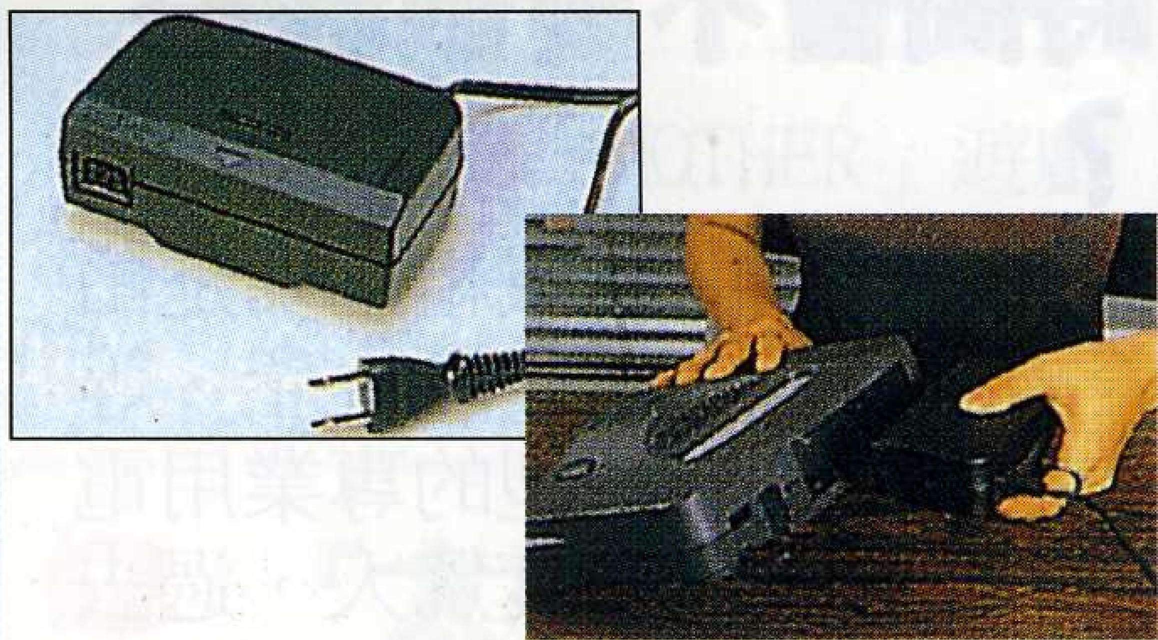
主要是爲了達到降低主機的成本售價，任天堂公司不由得取消以前的慷慨作風。試想一部64位元的高性能主機，僅以日幣25000 叫價發售，本錢很虧呢！

Q·未來N-64能不能和SS一樣實現連結網路的構想？

據任天堂公司表示，目前N-64朝網路發展有兩項構想與目標，一是單純的通信對戰機能，一則是連上網際網路。其中又以通信對戰的技術可行性最爲容易，至於連結網際網路，前陣子任天堂公司已和美國微軟公司達成合作協議，將進行相關的技術合作事宜。除此之外，任天堂公司更不排除將目前超任的衛星傳輸軟硬體技術沿用至N-64上的可行性。

Q·N-64可否適應臺灣地區的電壓伏特？

據國內的N-64代理商表示，正式代理進口的N-64主機在變壓器上已經全面改爲適用臺灣地區110V的規格，因此消費者可放心使用。另外，本刊電動仙人指出，目前日本各類型電器產品爲避免突發電壓脈衝損耗使用壽命，大多有+/-10V的安全設計，因此若有玩家購買到水貨者，也不必過於擔心電壓問題。



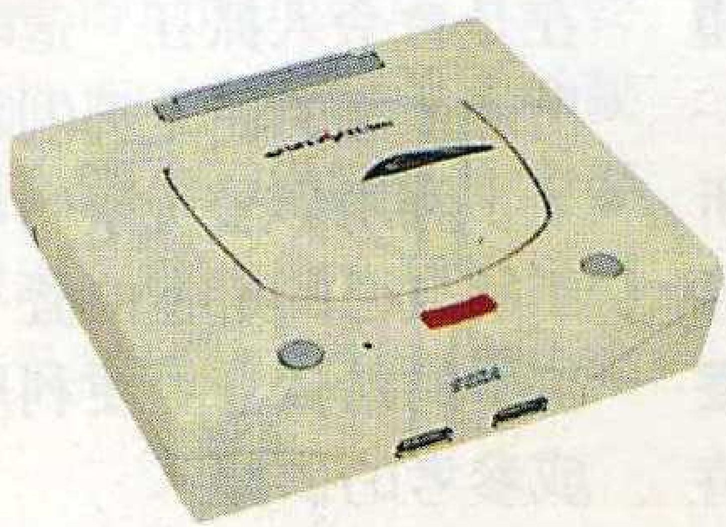
▲N-64的變壓器符合國家安全檢驗規格，玩家儘可放心使用。

Q·N-64有沒有正確的開機使用方法？

關於N-64的安全、正確使用法，本刊建議只要注意以下兩項原則，一是不要在電源未關的情形下插拔卡匣，一是不要在電源開關未關的情形下通電使用。只要注意以上所述，您就能使這部主機延年益壽。（當然啦，要摔、要打、要丟、要踩甚至拿去泡水等人爲因素，是不在本項保證範圍之內的唷！）

Q·未來N-64會不會推出廉價型改款機種？

放心好了，依照任天堂公司的脾氣，降低一部主機成本的作法在於以量制價，內部晶片在大量採購一樣可以達到價格低廉的結果，又何必一定要推出改款機種？同時主機任意改款也容易造成消費者混淆以及品牌信心減弱等後果，因此任天堂公司絕不會輕易推出廉價改款機種。



▲任天堂公司一向的作風是一機至終，以壓倒性的出貨數量與主機內部組件簡化等方式降低成本，不太會學習SS以推出廉價機種降價的手法。

Q·目前N-64的主機出貨數量大約到達多少萬部？

這項問題據本社實際統計了解，截至八月下旬爲止，目前N-64在日本國內銷售數字大約在八十萬部左右，而臺灣國內則大概銷售近八千部左右。但是由於目前面臨對應軟體支援薄弱的問題，現階段銷售狀況有稍微停滯的情形。



Q·未來N-64的磁氣磁碟系統讀取速度大約有多快？

由於配合主機本身的硬體特性，同時也爲了符合提高提取速度的要求，因此N-64磁氣磁碟系統的開發特徵鎖定目前一般次世代主機CD-ROM讀取時間作爲競爭重點，同時也以個人電腦上硬碟的特性作爲開發參考。而目前任天堂公司對外界發表的規格中指出，N-64磁氣磁碟系統的讀取速度大約可和6至7倍CD-ROM相提並論。

6倍速 CD-ROM



▲目前一般6倍速的CD-ROM 傳輸讀取速度大約在每秒/8Mb左右。

Q·未來N-64磁氣磁碟系統將可以做到重複讀寫？

爲了避免過去FC時代磁碟機全面慘敗的經驗與造成軟體拷貝等後遺症，N-64磁氣磁碟系統僅能做到部份資料容許重複讀寫。



▲N-64磁氣磁碟的系統真的會是這種模樣嗎？

Q·N-64的包裝中有哪些配件？

N-64包裝盒中的配件十分簡單，主要有主機乙部、專用變壓器一組、控制器手把一支以及一包使用說明書及保證書，請玩家在購買時務必一一點清、銀貨兩訖。（專用的AV端子導線或S 端子、RF端子則必須另外購買，當然也可以使用過去超任的配件。）



▲這是N-64包裝盒中配件明細，購買前敬請詳加檢視。

Q·N-64的瑪俐歐64開發小組大約有多少人？

經本刊向日本任天堂公司洽詢後了解，開發「瑪俐歐64」的小組成員包含原始企劃、程式、音樂、美術設計等各方面人才，人數竟高達80餘人。一款好作品的背後，是充滿無數汗水與淚水結晶的哦！

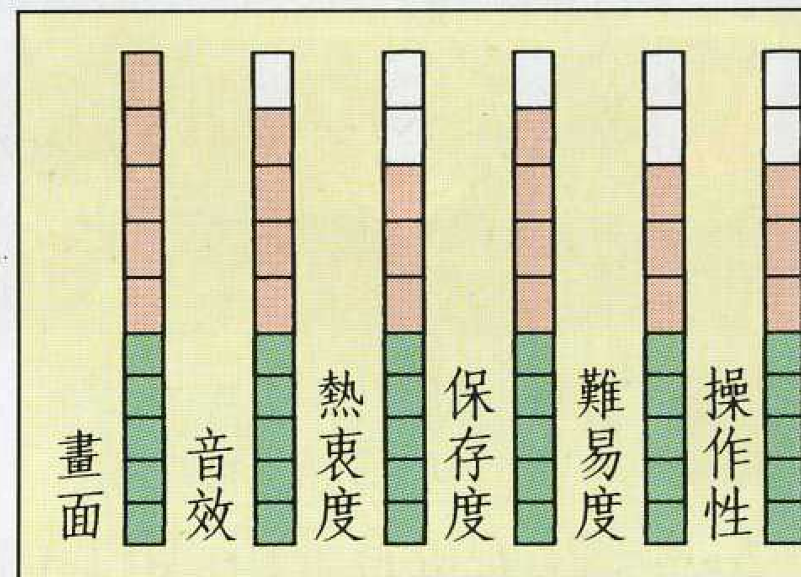


▲玩家在享受「瑪俐歐64」的同時，絕對不會想到居然是八十餘人共同創作的結晶吧？



スーパーマリオ64

瑪俐歐64



任天堂／ACT／￥9800

新遊戲還是以3D為主

其它的軟體能夠出其右。在遊戲界中，他可說是最具代表性的大衆角色了！

瑪俐歐跳起來了!!

在「瑪俐歐64」這款動作遊戲中，玩家們不單只會為其跳躍的動作而受感動，這是一款超重量級的動作遊戲，玩家們可一邊讓他向前跑，然後在適當的時機連續按3次跳躍鈕，這時我們便可做出如圖片中所顯示出的三段跳躍動作。相信玩過的人一定能體會到那種完全不同的感覺，而這遊戲的最大樂趣便在於此。玩家們可不要因他特殊的動作而感到訝異，這遊戲雖然有點難，而且也不要因遊戲的解謎性質而排斥它，如果我們可以熟悉各種動作，則便可暢遊這3D世界。讓我們一起跳向未來吧！



利用各種地形

不論在水中潛水還是利用羽毛的帽子來飛行或是在大地上奔跑，瑪俐歐都有其獨特的運動方式，而其操作方法也不同。如果我們不好好的熟悉一下這些不同的操作方法，則會覺得瑪俐歐的行動怎麼這遲鈍，玩家們也會因此而變得焦燥不安。在水中時，如果我們無法如自己的意志般的來控制，則可先將3D搖桿及A鈕放開，使瑪俐歐的動作完全停止，然後於停止後再重新開始操作，這樣便可以有效控制了！

更完美的操控方式

即使玩家們已破過各大小無數的動作遊戲，但相信在體驗到這款遊戲的3D世界後一定會被其特殊的動作感到無所適從。在開始時不論是跳上昇降台或跳躍時可能都會不怎麼順手，尤其在操控3D搖桿時一不小心便會掉到下面去，實在是會令人抓狂。這時，我們所能依靠的便是瑪俐歐的影子了！利用影子玩家們可正確的了解自己的所在位置，尤其在狹小的踏板上更要利用它來當成參考的依據。



⇦如果可以好好利用其動作，則可到任何地方。



⇦利用屁股撞擊來往下落地時，要注意影子所在。

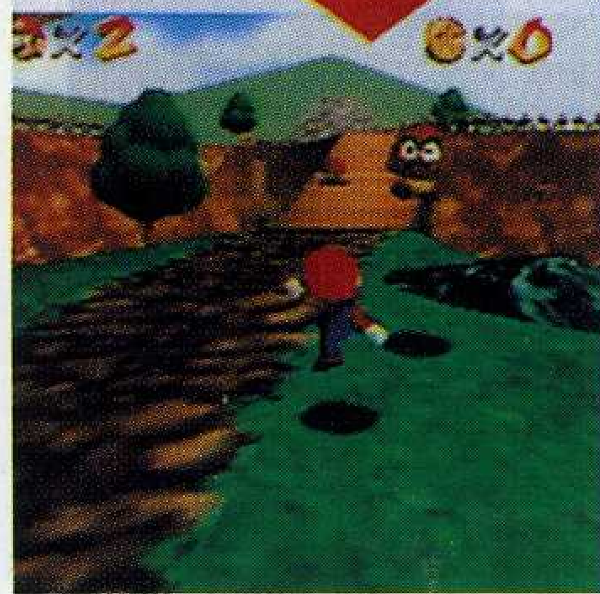
重點・利用影子來判斷

順利的擊敗敵人!!

以往瑪俐歐腳底以外的地方與敵人接觸時，自己便會受傷，然而，在這新一代的遊戲中瑪俐歐終於可利用拳頭來攻擊敵人了！雖然只要按B鈕便可出拳將敵人打倒，但這卻稍嫌不夠刺激，最棒的還是如以前般的踩踏敵人的那種感覺。另外，如果我們在按A鈕後馬上再按B鈕，則可對正面的敵人以腳踢的方式來攻擊，這種攻擊方式比連打3次B鈕來得方便，所以一定要好好的熟練一下才行。



⇦這角色又再度登場。接近後馬上用腳來踢它。



⇦被踢開後便會爆炸，這種方式比踩踏的更加刺激。

NINTENDO64 軟體推薦金榜

多變化的遊戲世界

如果你是一個喜歡推理遊戲的玩家，則可能會對動作遊戲感到一些無力感，尤其要利用牆壁來做更高的三角跳的這種動作，對你來說可能會有些困難。然而，在「瑪俐歐64」中即使對動作不是很擅長也沒有關係，玩家們可利用自己的頭腦來解決各種存在於複雜地圖中的秘密。這絕不是一款只對擅長於動作的玩家們所設計的遊戲，而是一款老少咸宜，冒險性、推理性十足的遊戲。

在每個危險地帶中，只要是可疑地方一定會藏著某種秘密，玩家們必須從遊戲的畫面中解讀出各種訊息，利用自己的知識及敏銳的判斷力來攻略吧！



⇦來到牆邊往上爬。發現到什麼呢？



⇨利用烏龜殼來移動，那種感覺很棒。



⇦利用牆來到城的另一邊會發現……？

在危險場所中前進

在按Z鈕移動時，玩家們可發現到這時的瑪俐歐會以爬行的方式來移動，即使這種移動方式很慢，但可使之審慎的推理，小心的前進，這時可利用這個方法來進行遊戲。在遇到窄狹的通道時，也可以來前進，很不賴吧！說不定還會發現到其他令玩家們意想不到的事件哦！



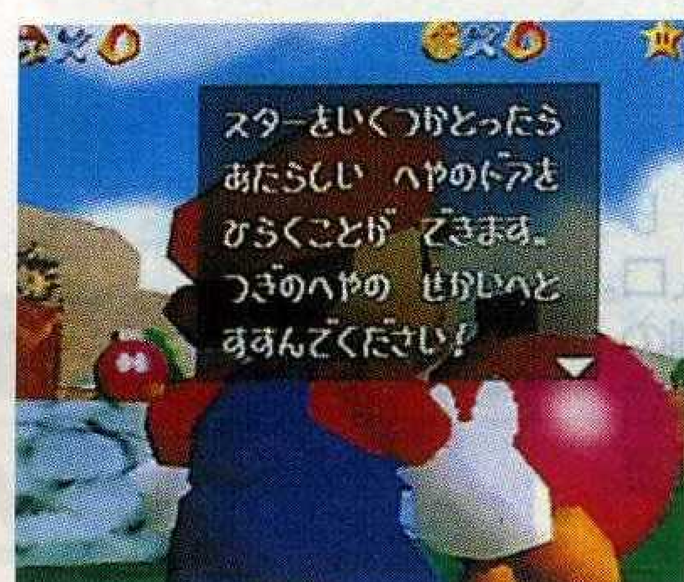
⇧利用這種方法可安全的前進，雖然很慢卻有所新發現。



看提示！聽情報！

在玩推理、探索類的遊戲時，玩家們一定不能錯失任何各種有用的情報。「情報的收集」是這種遊戲的鐵則。在遊戲中登場的所有情報一定有其意義，玩家們必須豎起耳朵，瞪大眼睛的收集所有與其相關的情報，積極的接近各個角色，與他們交談。

然而，如果光是收集情報相信任何人都辦得到，最難的還在於情報的整理、推理及探索，能不能順利過關便要看玩家本身的實力了！



⇦交談後可得重要的情報。



⇨看提示可得到意外的情報哦！

切換視點觀察地圖

在「瑪俐歐64」的舞台中，玩家們可於高山、深海等複雜的地形中進行冒險。在來到新的世界中時，我們一定要先熟悉環境，利用攝影機的角度切換視點，然後分析這裏的地形。可利用放大鏡及顯微鏡觀察這整個遊戲世界的每一個角落，玩家們必須做地毯式的搜查及正確的推理才可能發現到重點。



⇨瑪俐歐後面的視點。



⇩鳥瞰視點，一目了然。

爬上樹！潛入水中

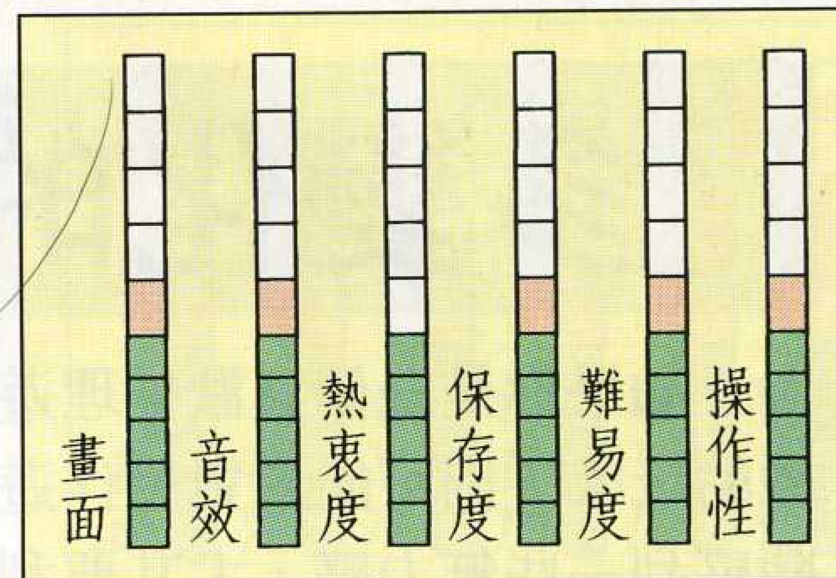
瑪俐歐擅於爬樹及游泳，玩家們可試著讓瑪俐歐進行爬樹及游泳的動作。有時某些地方看起來沒什麼特別，但卻有隱藏的道具及入口哦！如果玩家們有強烈的好奇心，那不妨多向這些地形挑戰看看，或許會有所收穫。



⇧如猴子一般的爬到樹上，在爬上去後會發現什麼呢？

パイロットウイングス64

飛行俱樂部64



任天堂／SLG／￥9800

熟能生巧！練習高度的操控技巧～

36個舞台盡情飛翔

這款遊戲的前身曾於SFC上發表，距今已有6年了，因此相信很多玩家可能是第一次聽到這款遊戲吧！這回「飛行俱樂部64」正如其名一般，爲「飛行俱樂部」在任天堂64上的加强版。雖然細部的設定、角色的設計及舞台等都有了相當的變更，但其基本架構卻還保持著前作强調「在天空中自由自在的飛翔」一貫作風。因此我們可說這是一款運用新技術使玩家們享受飛行樂趣的遊戲。



3種勳章

這回也採用得分制。玩家們依自己得點數可得到銅、銀、金色四種不同的勳章。



3種發行工具

加入了輕航機，另外保留了原有的滑翔翼及火箭推進器2種， 共有3種主要飛行工具。



4個區域

這回以4個島爲舞台。這回的舞台比前作明顯地變大了！光是飛行就十分有趣喲。

バルーン‥‥30／30点
タイム‥‥20／20点
着地精度‥‥30／30点
着地衝撃‥‥20／20点
減点‥‥0点
合計‥100点

完成超級挑戰

各種飛行工具都有不同難易度，其中爲初玩到高手級的人設計的模式，共有4種，玩家若想要向更高的等級挑戰，他們必須先完成這個等級的任務，得到勳章及得分才行。

滑翔翼

利用風的力量在天空中滑翔，必須善用各種控制的技巧。可於重量及輕量兩類型中來選擇。



⇧重量級飛機抗風性强，輕量級飛機則是迴轉機動性高。

火箭推進器

背著火箭噴射器噴射前進，有種說不出的飛行快感。與滑翔翼相同，這火箭噴射器也有2種類型供玩家選擇。



⇧通過前方的環是這次任務的重點。

輕航機

利用簡易的輕航機來飛行，沒有重量及輕量的區別，在遊戲中將會有很像搭乘物的機體出現。



⇧因輕航機的速度很快，可以達到低風阻飛行。

完成各種任務取得證明勳章吧！

雖說它是一種讓玩家們體會空中散步的遊戲，但並不是只要飛行即可過關的遊戲。玩家必須利用各種發行工具來完成任務並取得考試的認定才行。在遊戲中有30種以上的舞台等著玩家完成各種任務。如果你想成爲一個飛行員，則必須要先取得這些認證的勳章才行。

讓玩家可以放心嚐試的體貼設計

各種不同的飛行工具都有其不同的任務必須完成，而這些任務都不是輕鬆就能過關的。更不可能因操作性極佳就可輕鬆完成，成爲飛行員可不是那麼簡單哦，玩家們必須集中精神來自我訓練。爲了能夠進行愉快的飛行，這遊戲有著許多親切的設計，以下就讓我們一同來看一看。

這回系統上的親切度比前作提昇不少哦！





スーパーマリオカートR

飛輪瑪俐歐R

畫面	音效	熱衷度	保存度	難易度	操作性

任天堂／RPG／預定今秋發售／價格未定

任天堂64的第一款4人遊戲登場

又有新角色的加入 競爭越來越激烈了！

如果我們看一下起跑的畫面，應不難發現這回壞俐歐及卡麥克代替了大金鋼及諾柯諾柯了！諾柯諾柯100CC的比賽中雖比較弱，但由於它很容易控制，所以初次接觸的玩家們都喜歡選他。雖有很多玩家一定會懷念穿著T恤的大金鋼的背影，但這回他鐵定不參加了，取代他的是SFC「超級瑪俐歐4」中放出奇怪光線的魔導士夫麥克及令人感到可怕的壞俐歐。他們也會利用特殊技來攻擊。

要去哪裏？ 大金鋼及諾柯諾柯？

在開頭畫面中我們已經看不到大金剛及諾柯諾柯的影子了！從任天堂宣傳得來的消息中指出，因這並不是最終的完成版，所以完成以後會變成什麼樣子，誰也不知道，其實有很多部份的設定並未完全決定。由於大金剛本身已是很有名的角色，而且針對第一次玩的玩家所設計的角色只需要一個就夠了，所以這回才會將它們刪掉。但相信已熟悉他們的玩家應會希望他們能再度復出。



⇧開頭畫面立體感十足。看到壞俐歐的笑容實在不知道該如何是好。真想快點看到展示畫面。



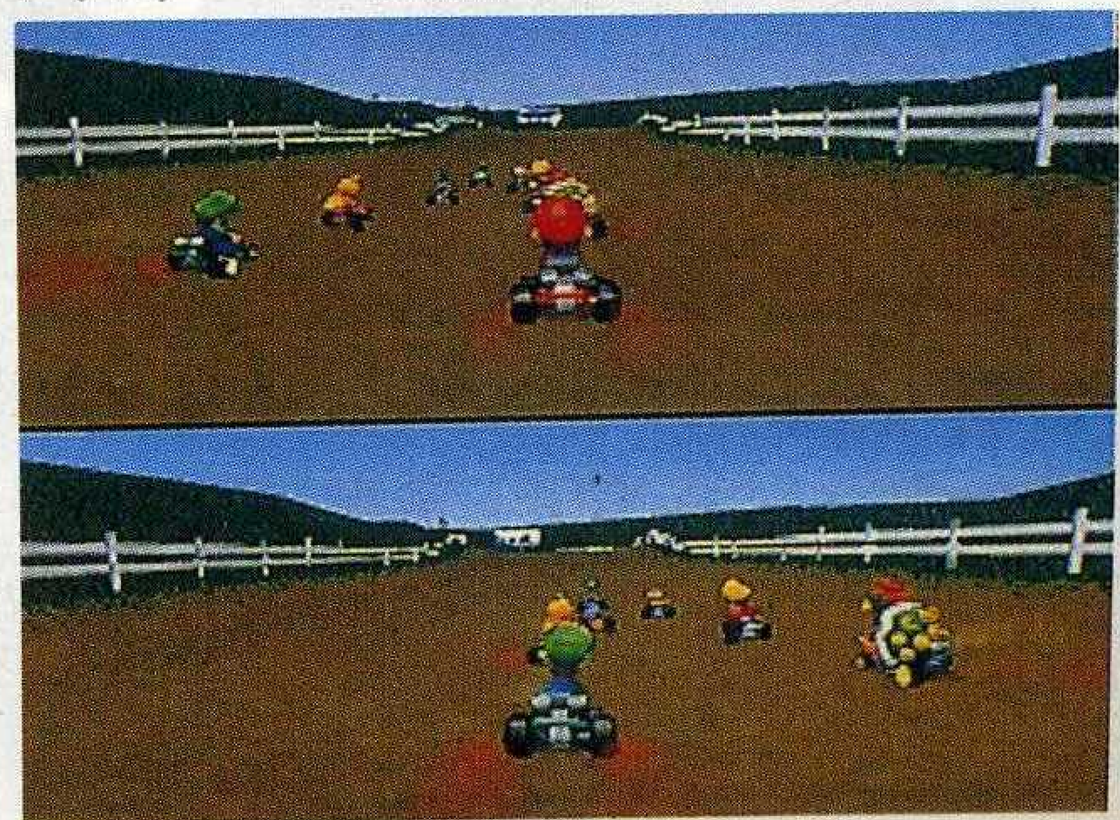
⇨不論增加多少新的角色，誘導飛彈的色烏龜都還存在。在畫面的左邊將會顯示出我們的排名。



4人同樂 越玩越有看頭

基本上比賽由8台賽車競逐，模式共有4種（大賽、計時賽、對戰、VS）的系統與前作大致相同。這回在飛輪瑪俐歐R硬體處理能力的提昇下，以往各種無法處理的情形也都大大的改良了。這次在任天堂64中可由4人一起來遊戲，玩家們可帶自己的控制器到朋友家進行4人對戰。當然了，雙打或單打自然是省略不了的。

雖然SFC版的飛輪瑪俐歐在臨場感上的表現也相當完美，然而這回除了加入新角色的各種攻擊外，背景及角色的表情上也改進許多，在車子打滑時我們可以看到車手鬱卒的表情，車體傾斜時陣陣白煙由引擎上冒出，再加上真實的速度表及亮麗的背景，相信玩家們一定可以利用3D搖桿來進行一場愉快的比賽。



⇨這是新的角色選擇畫面。雖然大金剛及烏龜並沒有出現，卻增加了3個角色。

⇦在右下角中顯示出我們的速度，這是任天堂64版中才有的。也可以抄近路。

ワンダープロジュクトJ2

J計畫2

畫面	音效	熱衷度	保存度	難易度	操作性



艾尼克斯／AVG／發售日未定／價格未定

將遊戲中的主角培養成像自己的角色

另一款極受注目的軟體「J計畫2」終於公開了！這回與前作相同，玩家們必須透過電視畫面來與遊戲中的主角溝通，是款相當獨特的冒險遊戲。

這回的主角爲機器少女喬瑟多。玩家們必須對擁有人工性格的喬瑟多，以其之行動及她所提出的質詢以肯定、否定或是贊同、非贊同來回答，幫助喬瑟多來學習，使其發展爲更近人類的個性。在遊戲的後半段，成長後的喬瑟多將展開一場大冒險。

雖然最令人關心的發售日期尚未決定，然而由於任天堂64現在所公布的軟體還不多，所以自然受到相當的注目。

喬瑟多比人類更像人類

這回最大的特色是在於64位元的硬體輔助下喬瑟多可利用高速的思考來組合各種行動。在這種狀況下，她可以瞬間行動、判斷，如同眞正的人類一般獨立思考。然而，最重要的還是在於玩家們如何教導她，如果我們接受了她乖戾的個性，則她的性格也會有所改變，小心不要做了錯誤的示範。



⇧動畫監督與前作相同，由飯田馬之介負責。

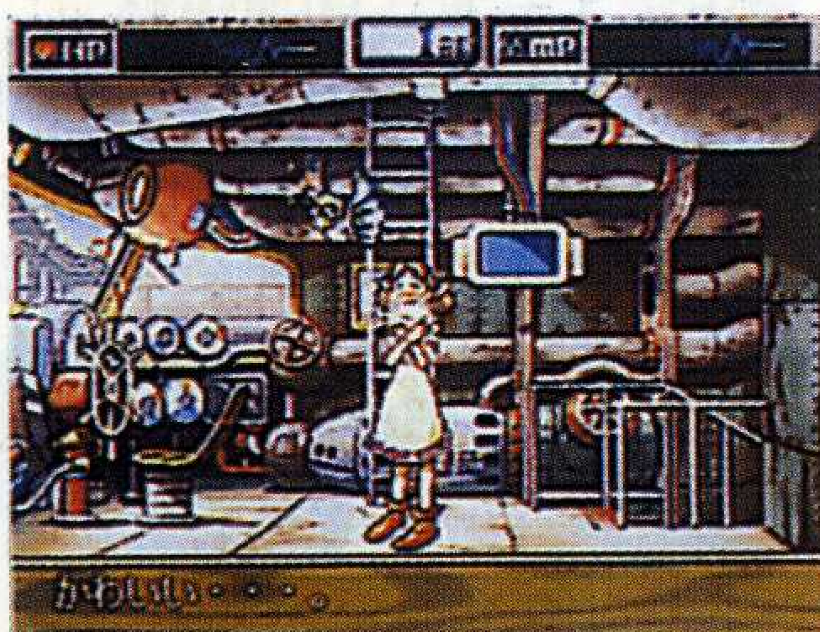


⇧主要以2D畫面來演出，在迷你遊戲喬瑟多中也有3D的畫面。

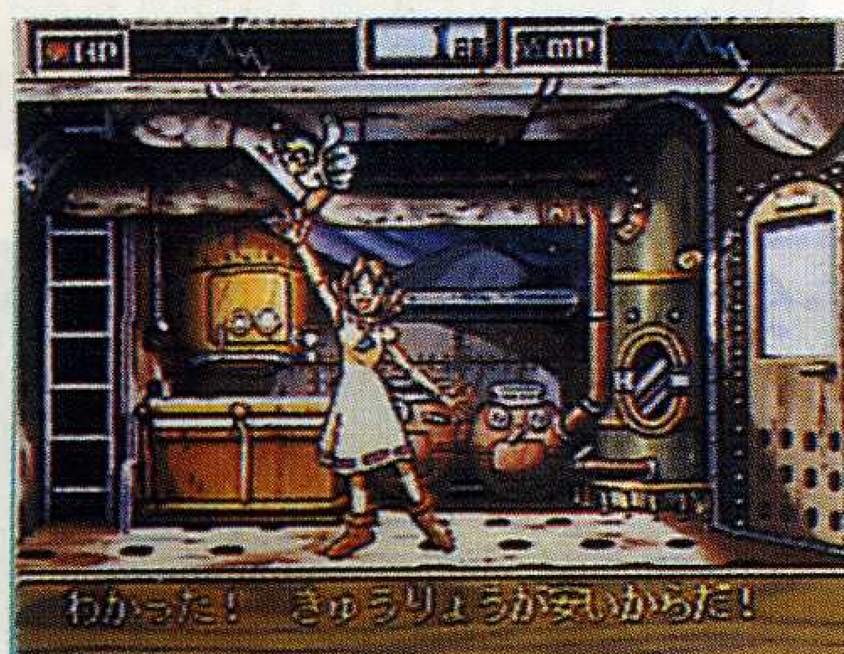


⇧在遊戲的後半「冒險活劇篇」中出現的邪惡帝國王座？

• 純眞無邪



⇧最初對物質的價值完全沒有概念，相當可愛。



⇧接著她會依我們的回答來推測，有時會有這種反應。

• 好奇心旺盛



⇧在她產生興趣時便會不斷的向我們詢問。



⇨獲得她的信賴時可看到她的笑臉。

喜 ⇩得到喜歡的東西後會很高興。很像一般女孩。



怒 ⇩喬瑟多生氣了，這時她會完全不聽話。



哀 ⇩變得不安，沒有依靠時就得像小女孩。



樂 ⇩得到喜歡的東西後可以看到這種高興的表情。



ブレイドアンドバレル

雷霆直昇機

畫面	音效	熱衷度	保存度	難易度	操作性

KEMCO／STG／預定年末發售／價格未定

考驗自己的技術，成爲射擊高手!!

這款由肯姆寇所製的STG 3D遊戲終於現出了廬山眞面目！玩家們可以選擇戰車或直昇機來打倒敵人，其內容相信會有不斷迭起的高潮。在戰場上隱藏各式各樣的陷阱，而且各舞台都有強大的頭目等著。除此之外，也可對自己的戰車及直昇機進行修改。由於最多可4人一起來玩，所以可以想像出後這一定是一場熱鬧的對決。

因這回玩家們得到的資料都還在開發階段，其中有很多部份都尙未確定，但日後在畫面上一定可以迅速的完成。STG的忠實玩家們這回可以拭目以待了。

⇩以荒廢的建築物羣爲舞台，這是一個有很多危險物品的工業地帶。

⇧除了可多數人一起進行外，一人也可進行劇情模式。

要利用戰車或直昇機

玩家們可以選擇地上的戰車或空中的直昇機，由於各自所拓長的戰術地形不同，所以彼此的總合戰力不相上下，如果從這2種中選出一種，則便可進行戰車VS戰車、戰車VS直昇機或直昇機VS直昇機的戰鬥模式！各舞台不一定對戰車或直昇機有利，至於如何拿捏，就要看玩家的取捨了。

另外，在劇情模式中我們也可以與朋友協力來過關。在對戰模式中我們可以利用自己的設計的機械來與朋友對戰，即使玩了很多次，相信一定也不會覺得厭煩。你會選戰車還是直昇機呢？

⇦裝上特殊的道具。使速度提升。

可同時進行4人對戰的動作射擊遊戲

直昇機可在空中自由的飛翔，而重型戰車則可在地上不斷的突進，玩家們可由數種的機型中選擇，而最後的目的就是要將敵軍給打倒。這並不是款單純的射擊遊戲，玩家們也可在戰車VS直昇機的模式中展開新的對戰動作。

具體來說，其遊戲模式共有3種，玩家們爲了能夠熟悉機械的操作必須於練習模式練習一下。另外我們也可在單打或團隊中創造出自機，通過各種等級戰場的考驗。另外，除對戰模式外，於劇情模式中玩家可以選戰車或直昇機，而且還可以選擇各種機型，在同等的條件下，進行設計。換句話說，那使在相同的戰場上，不論地面戰或空戰都是8角形的區域，而且共有30個以上的戰場。

做出自己的武器！

選擇零件及顏色!!

玩家們可自由選擇各機型的顏色及特殊的裝備，這些都是可自行調整的。雖然，可用原本就設計好的機型，但利用自己設計的機型出擊將使其鬥志更加高昂。

⇧原創機械的想像圖，我們可選喜愛的顏色及零件。

⇧2P對戰的畫面。可將畫面分成4等份來進行4P對戰。

⇧3D的戰車VS直昇機的對戰。會令玩家有何感想呢？

ヴェーブレース64

水上F—ZERO

畫面	音效	熱衷度	保存度	難易度	操作性

任天堂／ACT／預定秋天發售／價格未定

在64位元主機的輔助下可感受到滑水的速度感

我們看到在這裏所展示的畫面便可感受到以周波數爲千分之1秒爲單位所顯示的迫力。唯有64位元的主機才可能有麼快的處理速度，相信遊戲的緊張感一定會令玩家們手心冒汗。在遊戲畫面上所表示的爲高畫質解析度的畫面，玩家們可以感受到水的流動及水上摩托車經過所濺起的浪花，那種臨場感十足的畫面也一定會令玩家們對其高品質的畫面處理能力大爲讚賞。

利用3D搖桿操縱水上摩托車

這回的操作方法是以加速鈕的調整來控制速度及方向盤來操作。雖然看起來似乎很簡單，但在利用3D搖桿來控制時卻有很深的學問。如，在冰水上時水上摩托車的速度很快，所以即使只是輕輕的推動3D搖桿，其傾斜的角度也會很大。除此之外，若玩家們向斜後方按，便會開始迴轉，然而若按得角度太大，摩托車可能會翻覆。所以在遊戲中一定要先熟悉3D搖桿的操作，最好以玩滑水的方式去感覺它。

感覺與地上的賽車不同有滑水的感覺

在鳴砲聲響起後，我們要全力的加速，當水上摩托車向前急奔時，水花會不斷的打向水上摩托車的底部。這時只要稍稍的轉動方向盤則可在不減速的狀況下進行迴轉。遊戲時我們要不斷的小心各種不同的浪花及時時刻刻變化的天氣，這些都將會影響到水上摩托車的控制，在陸地上賽車時來到對手的車後對車體的平衡並不會造成影響，然而操作水上摩托車時，若對手來到後方，則玩家可能瞬間無法有效控制機身。另外，在以尖銳角度進行迴轉時，我們也會受到水面浪花的影響。因此水上賽車必須有與陸地完全不同的戰略。



⇦以最高速度衝向終點，真正的勝負才剛開始而已。



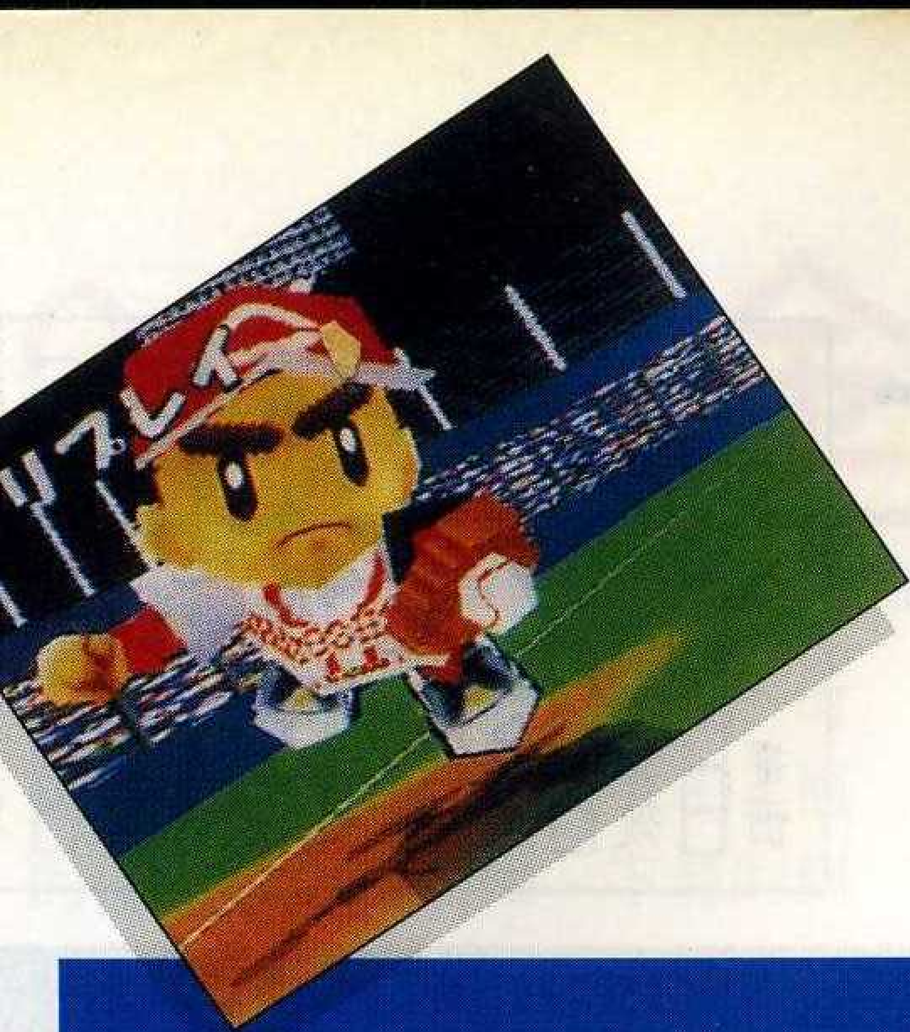
⇧到底是可以自由的變換視點，或者視點會自動切換？水面透明度十足。



⇨終於開始比賽了，我們這時只要全力加速即可，前方的箭頭爲我們的目標。

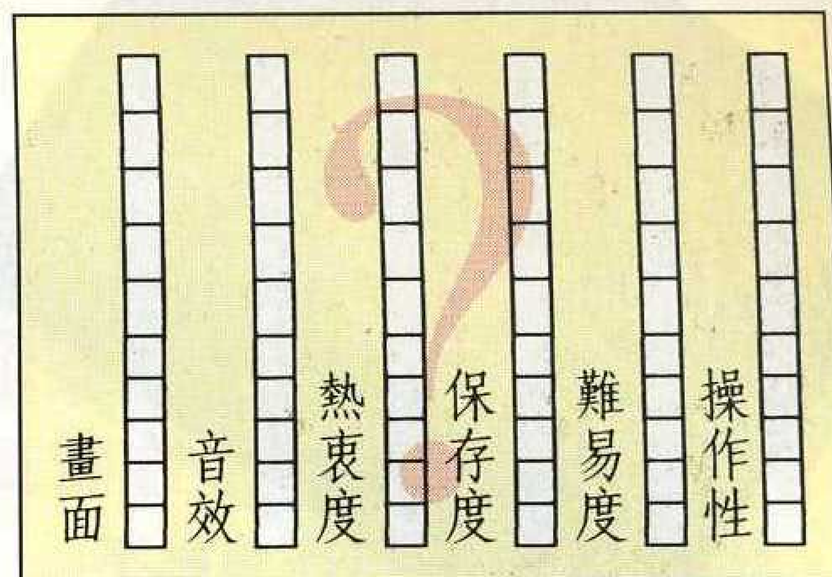
⇨以極快的速度在水上跳起來，在下面可看到水道的前頭，在前面到底有什麼呢？





超空間ナイダー　プロ野球キング

超空間職棒



想像者／SPG／預定秋天發售／價格未定

在新的視點中有意想不到的驚喜

這遊戲所有的畫面都由3D多邊形所完成，畫面的迫力與動畫拼合所製作的遊戲有明顯的不同。而且以前的棒球GAME在將球打出後，視點將切換爲球場的全體守備畫面，而在這款遊戲中，玩家們所看到的視點由本壘後方延伸，而且視點也達6種之多，可自由的設定來配合打球的角度來改變攝影機的角度，這也是運動遊戲裏首次嘗試的模式。例如打者若擊出强勁的中間方向安打，球快速的由球員旁邊通過，玩家們可看到中堅手及遊擊手拼老命的想將球攔下來的畫面。除此之外，在重播鏡頭下，我們可將視點設定在捕手下方，以此來看好球進入的畫面。在TV的轉播上，它提供了一般TV轉播的速度感及大迫力的畫面，即使同角色對戰，在視點的轉變下，玩家們也會有完全不同的感覺。

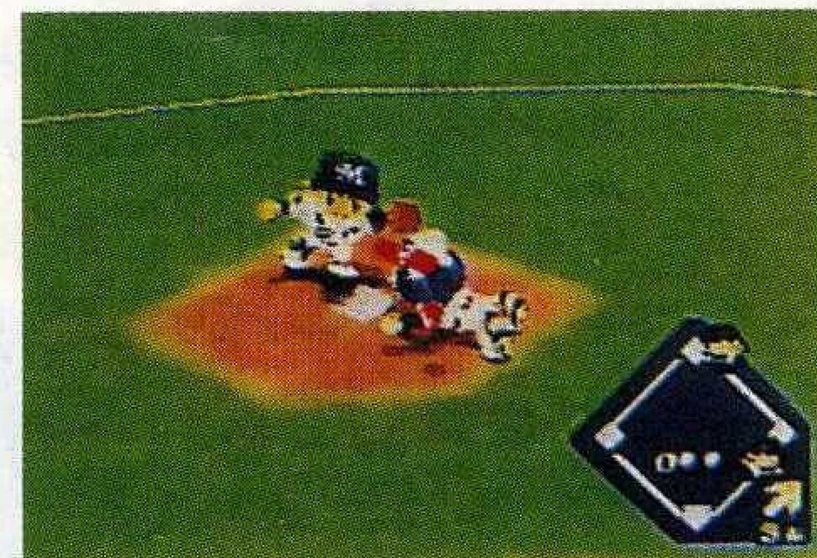
2頭身的角色

這回出場的角色們都是二頭身，這是爲了使他們在遊戲中表現得更有趣所設計的，如果打出再見全壘打，則投手將會如石頭崩落般，如果被三振，有些選手將會十分的懊惱，如果沒揮棒又被三振，有些球員還會瞬間變得透明而消失，這些都是相當卡通化的表現。除此之外，在投手狀況好時，投球前他會不斷繞動手臂，相反的在狀況不好時，他會在投出球後繞動手臂，我們也可看到失去機會的打者無耐的喊叫。在這遊戲中共有14座球場，它們不論場地的大小、計分板的形狀、外牆的高低，都設計得相當逼眞，而且也要考慮風向等要素，在兩翼十分寬廣的球場，在安打後要盡量把握機會連攻。相反的在較小的球場則最好以一發來攻下分數。

最多可4人同時玩

與朋友展開錦標賽!!

玩家們不但可與電腦比賽，而且還可以與同伴們對戰。不論是1對1，2對2或1對3都可以進行的遊戲，而且還可4人共同組隊來對抗電腦。如果有精彩的表現，則便可看到迫力滿點的重播畫面……。各種優越的性能玩起來可眞是一大享受。根據情報指出，如果達成完全比賽，大夥兒都會恭喜這位球員，而且利用攝影機還可以清楚的看到在球場上整個比賽過程的精彩實況。在「選手育成模式」中，我們也可以體驗到各種豐富的劇情。就有如一款育成SLG遊戲般。除此之外，還有很多部份尚未明朗化，依現在所得到的情報就足以令玩家們拭目以待了。



↑從這個視點來看投打間的基本畫面，當然用POLYGON完成！

注目的焦點！★其1

平順的斜向視點！

與以往的棒球遊戲最大的不同在打出球後照像機會追著球跑，來到接球選手的後方，再往投出的方向追過去，畫面十分逼眞有趣。



注目的焦點！★其2

角色十分有趣

選手有如橡皮般的伸縮，如果投手被擊出全壘打將會石化而粉碎，有如卡通化的誇張演出，而且表現得很眞實，絕不會令玩家厭煩。



注目的焦點！番外篇!?

裁判也很有個性

實際的棒球賽也如這款遊戲的設定一般，在球進入好球帶時，其動作會有很大的不同。每個裁判喜歡的好球帶不同，將會影響到好球判定。



注目的焦點！★其3

成爲名選手！

不只是球員的動作，例如有些球隊擅於處理危機，有些則在得點圈時的打擊率高，各隊有不同的能力。玩家可選擇自己喜愛的球隊來進行比賽。

スタースオックス64

星戰火狐64

畫面	音效	熱衷度	保存度	難易度	操作性

任天堂／STG／發售日未定／價格未定

這些精神十足的傢伙又回來了！

臨場感十足的畫面

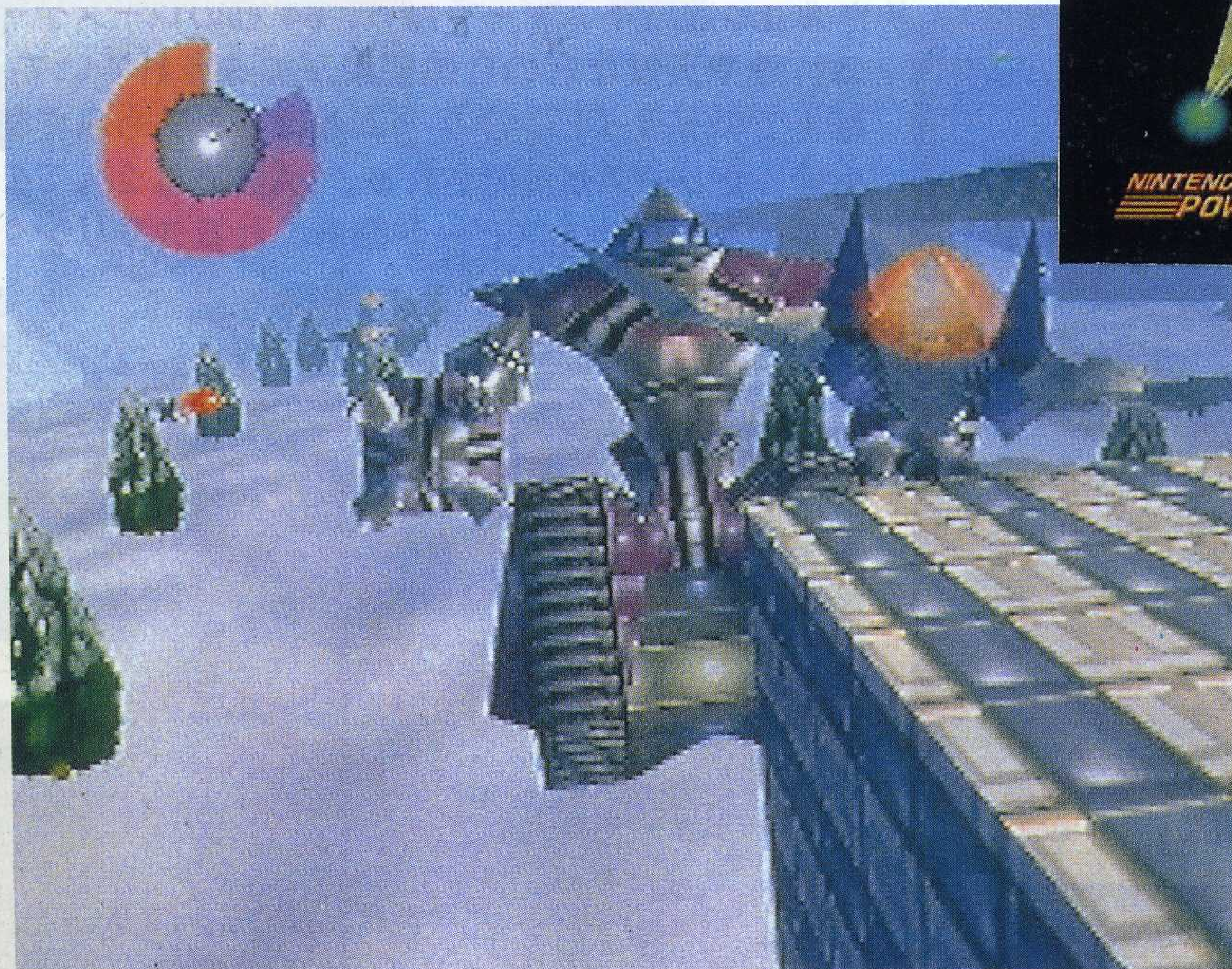
在超級任天堂上登場的第一款3D POLYGON射擊GAME「星戰火狐」在超級FX晶片的輔助運算下展現了其令人無法用筆墨形容的立體感。然而，在16位元的SFC上做這類的處理實在是過分的超出了其CPU原來能處理的能力。所以沒有強烈的速度感，而且也沒有利用到紋理描繪的技術。這回，在任天堂64的版本中，這些問題都已一一的解決了！而且，宮本茂先生在製作完「瑪俐歐64」後也參與了這款遊戲的製作，因此這遊戲在製作上將更加的能夠表現出舊作所帶來的樂趣。由於3D POLYGON的技術所製作的遊戲必須有高性能的硬體輔助才能滿足玩家們的需求，由於這款是利用當今最先進的遊戲主機所製作的3D射擊遊戲，值得令玩家們期待。尤其那些美麗的畫面更是值得一看再看，這回在3D POLYGON的輔助下，玩家們可注意一下主角的表情及其愛機的動作，另外敵人也都加入紋理描繪的技術來完成，相信玩家們只要一接觸到畫面便無法將眼神移開了！

在任天堂64中的遊戲系統

關於詳細的遊戲內容還有大部份尚未公開，但基本上還是會在SFC版不足的地方加以補強，雖這回的武器有如前作般的可分2階段來提升其威力，而且也配備可用來緊急回避的炸彈，但在任天堂64版的內容中，在高科技的各種處理下相信會使STG迷們大呼過癮。另外，急加速及回旋360度等高級的動作也都可能會加入新一代的作品中，相信在3D搖桿的操作下能使其操作性大幅的提升，玩家們將能更輕鬆的依自己的意志來控制自機。另外在3D遊戲中一定也可以自由的變換視點，利用各個角度來檢視周遭的狀況，相信這一次它一定能將任天堂64的實力完全引爆！



⇦這畫面是在使用某些人工智慧炸彈時的畫面嗎？還是頭目角色即將出現了呢？難道是……黑洞！



⇧在紋理描繪的處理下，更能顯示出其真實感，例如在霧的表現下，具有遠近的距離感。這種表現真是不得了！



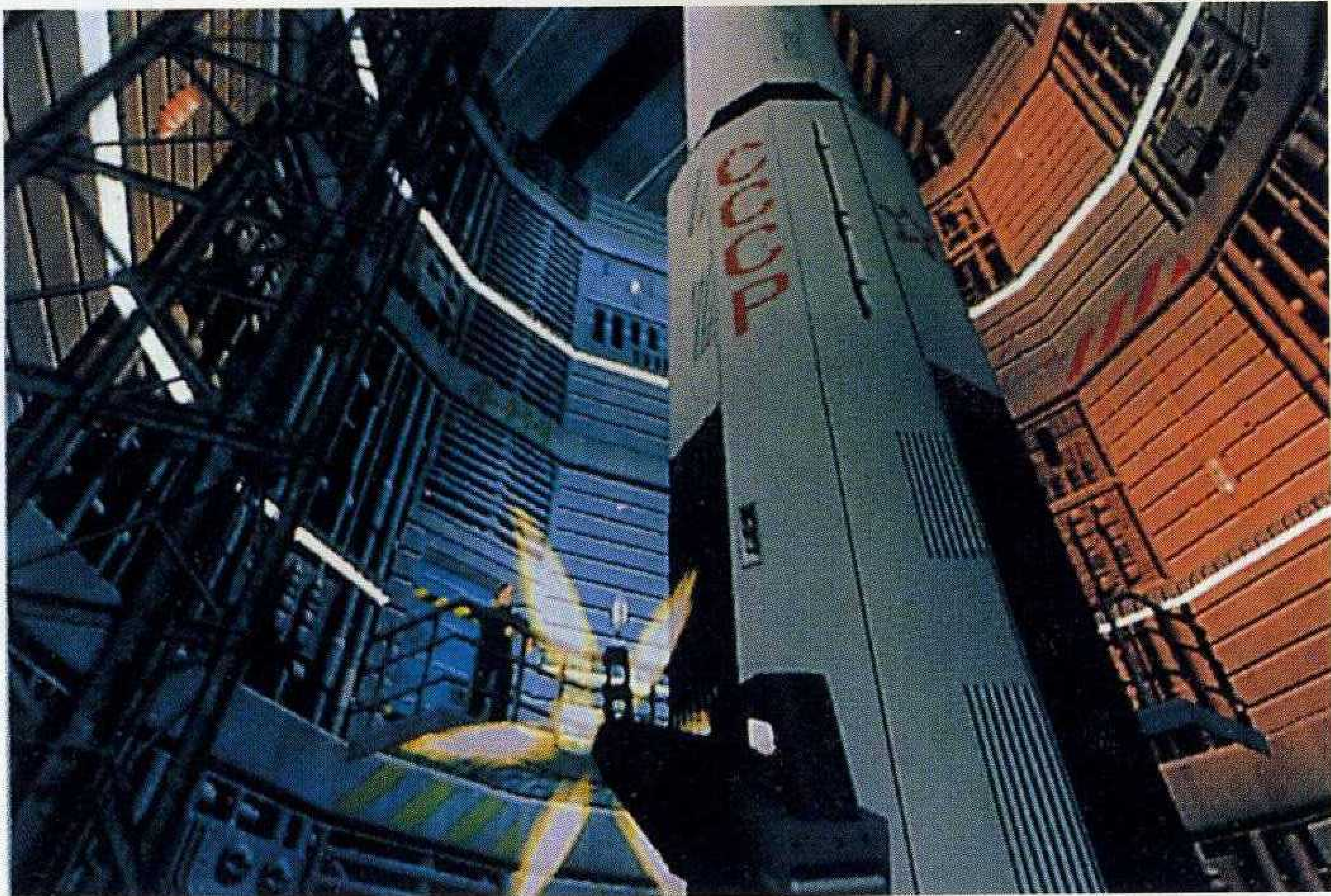
⇧這戰車是朋友？或是敵軍的變形體？看起來似乎是由履帶來帶動。

NINTENDO64 發燒新卡

007黃金眼 ゴールデンアイ007

任天堂／STG／發售日未定／價格未定

007是一位被女王陛下所核准擁有殺人執照的男子。他的任務就是要上山、下海的到每個角落去粉碎有征服世界之野心的壞蛋。而現在玩家們可在這款遊戲中親自扮演007。這回的故事以其最新的電影劇本爲藍圖，當然了，玩家們主要還是必須利用各種祕密武器來完成任務。



⇧迫力十足的3D觀點。玩家們以主角詹姆士龐德的視點來看的。

阻止一場核武的陰謀

這回007的任務是阻止俄國將軍烏魯墨夫企圖發動俄國非法武裝政變，來取得宇宙兵器。玩家們必須以俄軍的精神瓦斯工廠、賽貝魯那亞的宇宙兵器基地、紅軍廣場及古巴的安迪那基地爲主要舞台來冒險。另外，在電影中幾乎沒有出現的驅逐艦及古巴的森林也是遊戲中的重要場面，開發小組曾不斷的重看電影中的細節，盡量將其印象深刻的場面呈現在這款遊戲中。

⇨聳立的火箭在007黃金眼的故事中應是俄軍的核子武器ICBM大陸彈道飛彈。

追求眞正的眞實感

不論詹姆斯龐德能力有多麼的神奇，但他畢竟是個人。在遊戲中無法化腐朽爲神奇，他必須使用各種道具來回復體力，而且在無法同時裝備太多武器的情況下，更能使玩家們體會到從事間諜活動的緊張感。另外，在活用3D搖桿下，其操作性更是不可忽視，我們可以360度的調整方向來攻擊，而且還可以蹲下及爬上梯子來輔助攻擊。



不可能的任務 ミッションインポッシブル

OCEAN／ACT／發售日未定／價格未定

這是改編自美國極著名的間諜活動大作的射擊動作遊戲。玩家們是一個經驗十足的諜報員，他們屬於一個最高機密的組織，現在他們必須進行一項其它機關都不可能達成的任務（Mission Impossible），在利用完全的Polygon及可360°迴轉的3D畫面，使其能夠有各種迫力十足的演出。

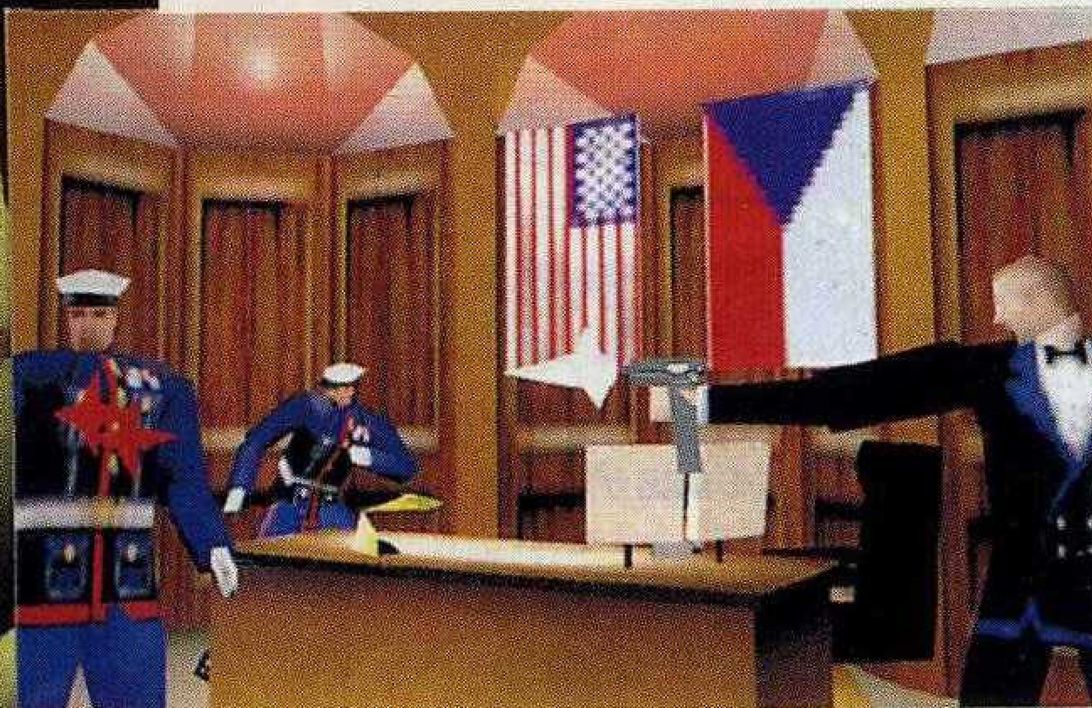
潛入敵人基地

玩家們的任務便是潛入敵人的基地，將裡面的敵人打倒，竊取機密後馬上奪取直昇機逃出。不過，在這項任務中能夠成功的機率也實在近乎於0。所以玩家們必須集中精神才可能完成使命。在面對不同的機關時，我們有時要變裝，有時要潛入敵要塞進行破壞。

NINTENDO64的3DMODELING能力

OCEAN的設計小組充分的利用任天堂64 3D的MODELING的能力來製件這款動作射擊遊戲，因玩家可360度的自由迴轉，所以可以體會到眞實的3D世界，在這裡若必須徒手格鬥，則可繞到對手後方，看準敵我間的距離，利用空間來攻擊，在這種危機重重的敵陣中，你能逃出來嗎？





⇦看這些演員的精彩演出。



⇧潛入基地執行任務。腳步聲將令使敵人發現我們？

超時空要塞 ロボテック・クリスタルドリームス

Gametek／STG／預定今秋發售／價格未定

過去「超時空要塞」曾在日本及美國造成一股極大的轟動，這回他們將以這個卡通的動畫爲藍圖將其移植到任天堂64上。所以玩家們將可再度於全新構成的故事中體會「超時空要塞」的世界觀。這款遊戲必須利用可以變爲3種形態的戰機，與堅得拉迪軍作戰。這是一款故事性十足的射擊遊戲。

由各種劇情所組合的故事

在西元2019年，地球已經被有死亡之雨之稱的堅得拉迪軍侵襲了7年了！各地不斷有反叛的事件發生。在地球的軌道上，SDF-3（超時空要塞）船內的巨大機械工廠建設也終於快要完成。

玩家們必須扮演在電視傳播公司中上班的採訪飛行員（主角與動畫第二代中的主角很像）。由於各地戰爭不斷，所以本身已經累積了不少的戰鬥經驗。然而這些經驗卻有限，所以主角絕不是什麼超級戰鬥員，而玩家的任務便是要取得名聲，受大家的肯定。



⇧遊戲的各種可能設定的一部份，光看這些便能明白其用心製作的程度。



⇧這種戰機的第3種型態。在動畫中稱爲巴爾基利。在各種形態下，其可使用的武器也不同，這是格鬥的形象。



極佳的設定及美麗的畫面

這回在「超時空要塞」中，將美麗逼眞的世界觀眞實地呈現給玩家們，相信會受到相當的肯定。

陸空大追擊 ボディハーベスト

任天堂／ACT／發售日未定／價格未定

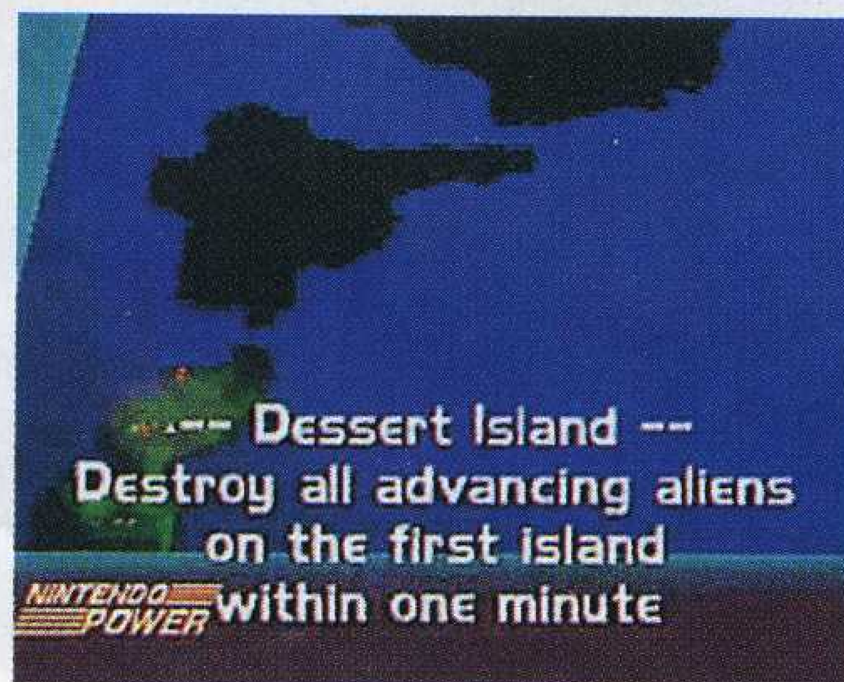
一件件吃人的事件在外星人侵入地球後不斷發生，爲了打倒外星人，玩家們必須經歷一段恐怖的冒險。在這款遊戲中將可以看到很多以往製作遊戲中所沒有的迫力畫面。光從畫面上的各種表現就可以感受到它是屬於新一代遊戲種類的特色！



⇧蒸氣船有如照片般的逼眞，而且在時代背景的變化下，我們還可看到最新戰鬥機的登場。

會被怪物吃掉嗎？

玩家必須扮演特別機動隊員的阿達姆・德列克，他的任務便是要消滅向人類進攻的外星人，解救地球。阿達姆以利用時光機器前往地球的各個地方，與外星人展開一場場的死鬥、玩家們要回溯到他們侵入的初期，看看他們到底有什麼祕密計畫要進行。



⇨以劇情的形式於各個舞台中移動。

多彩的遊戲性

這個軟體的重點在於外星人的攻擊部分。然而因牠們的智能很高，因此有很多地方必須靠智力來解決，玩家們要不斷的利用視點來確定周遭的環境，更要小心敵人由後面出現。所以，要先擬定行動的戰略。

在日本發售的可能性

有關內容的部份很多尚不明朗，然而在畫面上將有很多刺激的表現。因這不是針對日本市場所開發的軟體，所以可能不會在日本發售。

圖形方塊 クオンパ

T & E SOFT／PZG／預定9月發售／價格未定



⇧在通過一個舞台後我們便可看到一道美麗的閃光使面盤消失。

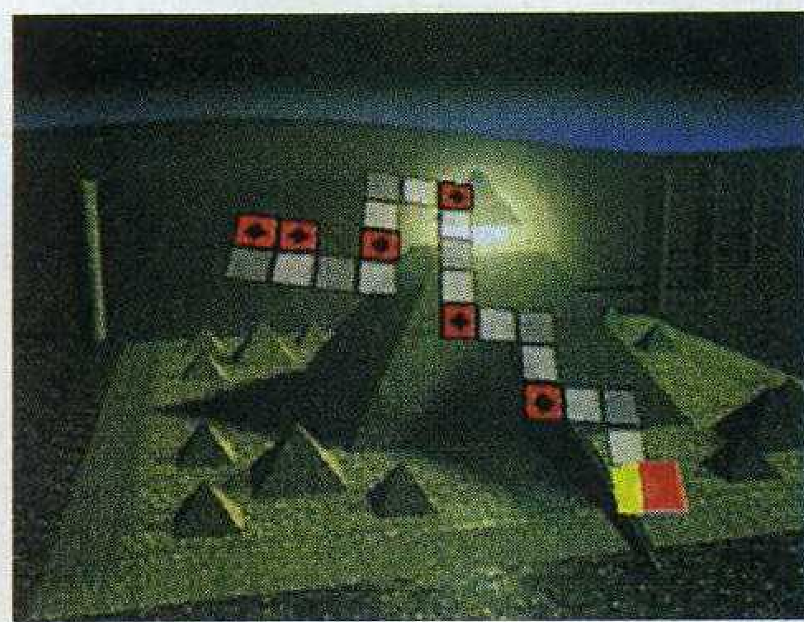
這是任天堂64中的第一款解謎遊戲。玩家們將會體驗到這種必須轉動六面的方塊使6種顏色消失的新感覺遊戲。其中活用了任天堂64的畫面機能，玩家們將浮遊在廣大的3D空間及美麗CG背景中的3D半透明舞台。雖然這遊戲有點像俄羅斯方塊很簡單，但卻很有深度。

轉動6色方塊 通過舞台任務

其遊戲系統很簡單，玩家們要操作6面的方塊，也就是將正6角形的方塊，利用不斷的轉動將各面與其不同的顏色塗滿。在這如小棋盤的面盤上有些細格是有顏色的。在這些有顏色的格子於上方出現時玩家便要蒐集與這一面相同顏色的格子。如果將這一面的每一格都以相同顏色的格子來分布則便算過關。其操作十分簡單，只要控制單一的方向鈕即可。

舞台多達 200關之多

在各舞台中我們必須規定時間內完成。在一般模式裡共有多達一百個舞台。在解謎遊戲中玩家可轉動的次數會受到限制，而且這裡也有一百個舞台，所以共有200關。在活用任天堂64的機能下，玩家們可以未來都市及金字塔等美麗的CG爲背景。另外由於可留下人的記錄，所以我們可與朋友及家人一同挑戰。總之這款「圖形方塊」將會讓各位玩家們大傷腦筋。



⇧在解謎模式中的畫面，玩家們轉動的次數受到限制。

美國公路賽車 クルージンUSA

任天堂／SPG／發售日未定／價格未定

這是利用任天堂64的基版將美國大型電玩的賽車遊戲移植的作品。其實這遊戲也有少部份流入日本市場，你是否玩過？

在高速公路上 疾速奔馳！

在湛藍的天空，遙遠的地平線上，玩家們可於像這般充滿美國感十足的跑道上進行賽車。在14個舞台中它們各別代表著美國的各個名勝。在任天堂64紋理描繪的輔助下眞實的臨場感非常强烈。另外在這裡面有十個短跑道，玩家們可於這些名勝上好好的享受賽車的樂趣，其中包括金門大橋，LA的高速公路等。利用3D搖桿的控制相信更能讓玩家們體會到舒適的駕馭感。

在日本 發售的可能性

在任天堂64的基版上應該可以沒有問題的完全移植。因其硬體性能較當時的基版性能佳，所以不論在畫面及操作上都更加的洗練，在雙打時可使訊號及敵車不會出現，這些都是我們可以自由控制的。



⇧由十個跑道及十四個舞台共同組成這款遊戲。

⇩在任天堂64中所展現的美麗畫面駕馭感十足。



超越大型電玩版 的64作品移植

在這款遊戲中我們必須在美國各地進行賽車，對於不熟悉美國本土的日本人來說可能不怎麼習慣。雖然日本版發售的可能極小，但希望能快推出利用3D搖桿的日本賽車遊戲。

卡比之星64 カービィズ.エアライド

任天堂／ACT／發售日未定／價格未定

卡比之星在任天堂64中現身

在GAME BOY、任天堂、超級任天堂中的系列大作「卡比之星」這回終於在任天堂64中登場了！以前每玩到這卡比之星便會爲其設計、娛樂性感到吃驚，這回在任天堂64中又將會有什麼樣的表現呢？眞令人期待！

利用3D搖桿來體會旋轉

在前作的卡比之星中能進行雙打，但在遊戲的內容中，玩家們只能在類似撞球及高爾夫球的遊戲中交互的對抗。

這回在任天堂64的版本中，玩家們可4人同時進行對戰，除可使用卡比之外，玩家們還可用在其系列上曾登場的角色來進行遊戲。或許玩家們會使用那個迪迪迪大王也說不定。除此之外，最令人期待的便是那3D搖桿了！這回要如何操作呢？利用了3D搖桿操作將可使玩家們提高自己與卡比的結合感，不論是要通過單純的障礙物或是要在空中進行大回轉，想必利用3D搖桿一定能使操作更加方便，光想到這一點就令玩家們雀躍不已了。相信利用3D搖桿後它一定會帶給人一種不一樣的感覺，不論已熟悉或不熟悉舊式控制方法的玩家，都必須在一個新的起始點來了解這種新的操作方式，如果你以前不擅玩動作遊戲，這回則可大膽的嘗試哦！





⇧利用3D POLYGON的處理，卻沒有那種生硬的感覺，畫面的色調相當柔和，讓人如同置身於夢幻仙境一般。

⇨看這視點的迫力演出。玩家們一眼便可看出各角色豐富的表情。



⇧將畫面分成4格來進行多人玩的遊戲，雖圖片中都以卡比來玩，但也可以用其他角色。

毀滅戰士64 DOOM64

Williams／ACT／發售日未定／價格未定

受不了的緊張感

這款遊戲最早是個人電腦中的共享軟體（利用通訊系統傳播的軟體），它也是由世界知名的軟體製造商所設計的軟體「DOOM」。在任天堂64的這款遊戲中，玩家們是否能打倒敵人，順利過關呢？

如果有時間害怕那不如快點打倒敵人

在這款遊戲中，除自己之外，其它出現的角色全爲敵人。玩家們要注意剩下的彈藥數及各種機關，在迷宮中前進時恐怖及緊張感十足，那種感覺有時眞讓人心臟不能負荷！在遊戲中，你只能殺人，要不然就是被殺。玩家們利用人類求生的本能，於簡單的規則中體會到其樂趣，因爲原則很簡單，所以玩家們一不小心便會迷上它而忘了時間的存在。



⇨不論在白天或夜晚，玩家們一定會感受到那種恐怖。

將任天堂64的能力完全發揮

舊作「毀滅戰士」畫面的捲動流暢，而且速度很快，利用豐富的紋理描繪來表現，而且敵人也會有例行的自動思考，這些有關其本身趣味性及演出的部份必須有處理性能高之硬體來配合才能表現出其精髓所在。在任天堂64强大的硬體支援下，這一款作品更加的充實了！另外，玩家於迷宮中自由自在的移動時可利用3D搖桿來提升角色的移動性。這也是其新一代遊戲中最令人玩味的所在。

旋風斯巴達 ブラストコープス

任天堂／ACT／預定年末發售／價格未定

徹底破壞！守護這條街道

⇩在搬運車撞上前利用火箭炮將建築物破壞。



在某個都市中一輛滿載核子飛彈搬運車突然失去了控制，裡面充滿隨時都可能會引爆的放射性高之危險爆裂物，如果讓核子飛彈撞擊到建築物或障礙物，則核彈引爆後都市將會全毀。玩家們所扮演的即是專門破壞都市建築物中的公司成員，其任務就是要找出這搬運車，破壞阻檔它前進的障礙物，阻止飛彈的爆炸。

破壞！破壞！不斷的破壞！

這遊戲的關鍵字即爲「破壞」。玩家們必須不斷的破壞都市中的建築物，其爽快感十足。然而這並不只是單純的破壞而已，也要爲建築物投保意外險，還要同時對飛彈搬運車所通過的道路進行放射能處理的强化，而且爲了架起搬運車可以通過的橋樑，我們還要操作怪手，在限制的時間內解決各種突發的狀況，其過程十分緊張刺激。

破壞的戰鬥單位——笛卡

如果搬運車來到不會受害的安全場所就沒有問題了。



⇨在山谷中的3D地形。不論遇到任何情況都可以行動。

3D曲棍球 ウェイン・クレツキー 3Dホッケー

華納兄弟／SPG／預定11月發售／價格未定

由克雷奇監修的曲棍球遊戲

在美國四大運動之一的NHL（NATIONAL・HOCKY・LEAGUE）重現於任天堂64上，玩家們可享受到各種豪華的設定。



⇧以魄力十足的角度來看3D多角形的遊戲。

NHL的選手們以眞名登場

這是由NHL中的超級巨星韋恩・克雷奇所監修的冰上曲棍球遊戲。遊戲中不論是隊名或選手都以眞名登場，而且玩家們還可以看到這些選手的照片。其中各選手的能力值都有相當細緻的設定，玩起來眞實感十足。

難道這是3D曲棍球

利用3D POLYGON所設計的角色在球場上移動的樣子，看上去十分逼眞。畫面的視點有時還會切換成魄力十足的角度，其臨場感遠遠超過電視的實況轉播。這眞不愧爲一款3D冰上曲棍球遊戲，看到畫面上立體感十足的表現，不得不佩服這些製作遊戲的工作小組。這原本是大型電玩的遊戲，這回可接上四個搖桿在家裡一起比賽。

在日本發售的可能性

雖然現在任天堂64中製作的運動遊戲不多，但因冰上曲棍球在日本並不是那麼的受迎，而且球員的知名度也不高，所以日本市場順利推出的可能性不高。

⇩在畫面中我們可以看到顯示選手照片的選擇畫面。



血腥殺手 キラーインスティンクト64

任天堂／ACT／發售日未定／價格未定

一場轟動武林的戰鬥即將開打





⇧畫面的品質極高，而且角色的動作力感十足。

⇦使用連續技時攝影機的角度也會切換。

這是由英國的軟體製作大廠RE所設計的格鬥遊戲。玩家們可以見識到那些遠離人羣的格鬥家們在格鬥場上大出用頭。

其用力量感的世界觀

其內容雖然有如傳統的對戰格鬥遊戲，但登場的角色卻個人魅力十足。這是日本的格鬥遊戲所欠缺的。在歐美版的格鬥遊戲中，玩家們可强烈的感受到各角色的個性化演出及力量感，在遊戲時可能一下子就會沈迷於角色的世界中。利用任天堂64的畫面機能蘊釀出其獨特的氣氛。

大型電玩＋α的移植

任天堂64的遊戲角色包括了「1」「2」中的角色，而且還會有2–3人的新角色登場。在任天堂64硬體機能輔助製作的3D背景下，比賽時的臨場感十足，其中透過攝影機顯示的視點更是在大型電玩中所看不到的。這回在遊戲的系統及平衡上也有相當的改良，完成度很高。諸如讓步及記錄等諸多機能更是樣樣齊備，玩家們可自由的依其能力來進行各種設定。另外他們似乎也在檢討如何活用任天堂64的控制器。

在日本、台灣發售的可能性

即使有少數狂熱的玩家全想蒐集，但基於市場考量，發售的可能性微乎其微。

恐龍殊死戰 テュロック：グイナソーハンター

阿克雷瑪／ACT／發售日未定／價格未定

受歡迎的恐龍殊死戰遊戲化了





⇧小型恐龍跑過來，如果大小如這個樣子，則其速度應不慢，玩家們應可利用裝備的來福槍來攻擊它。

⇨在近距離內利用巴爾幹砲將恐龍的頭轟掉，如果在這距離下發射，則敵人一定受不了！

這是改編自美國相當受歡迎的一部漫畫。其遊戲方式有如毀滅戰士，以手槍等武器來進行射擊，然而依據開發者所提供的情報顯示，這是一款有解謎要素的戰略動作遊戲。武器種類等可能對故事的發展有重要的影響。

主角迪洛克爲美國印第安人

主角的敵人擁有可以控制時間的機器，爲了阻止他利用這機器征服宇宙，玩家們必須破壞其計劃。然而各時代的可怕生物將會向我們攻擊。玩家們必須於過去、現在及未來的世界中冒險，這就是遊戲故事的背景。

迪洛克的攻擊方法

由於在遊戲中的時代不斷的變化，因此玩家們可使用的武器從舊式的弓箭，到强力的手榴彈、巴爾幹砲等，應有盡有。就連地雷都亮相了。我們要利用頭腦考慮敵人可能的行動。

在日本、台灣發售的可能性

這是一款主題有趣的遊戲，但是有血腥的畫面，所以可能不會發售。

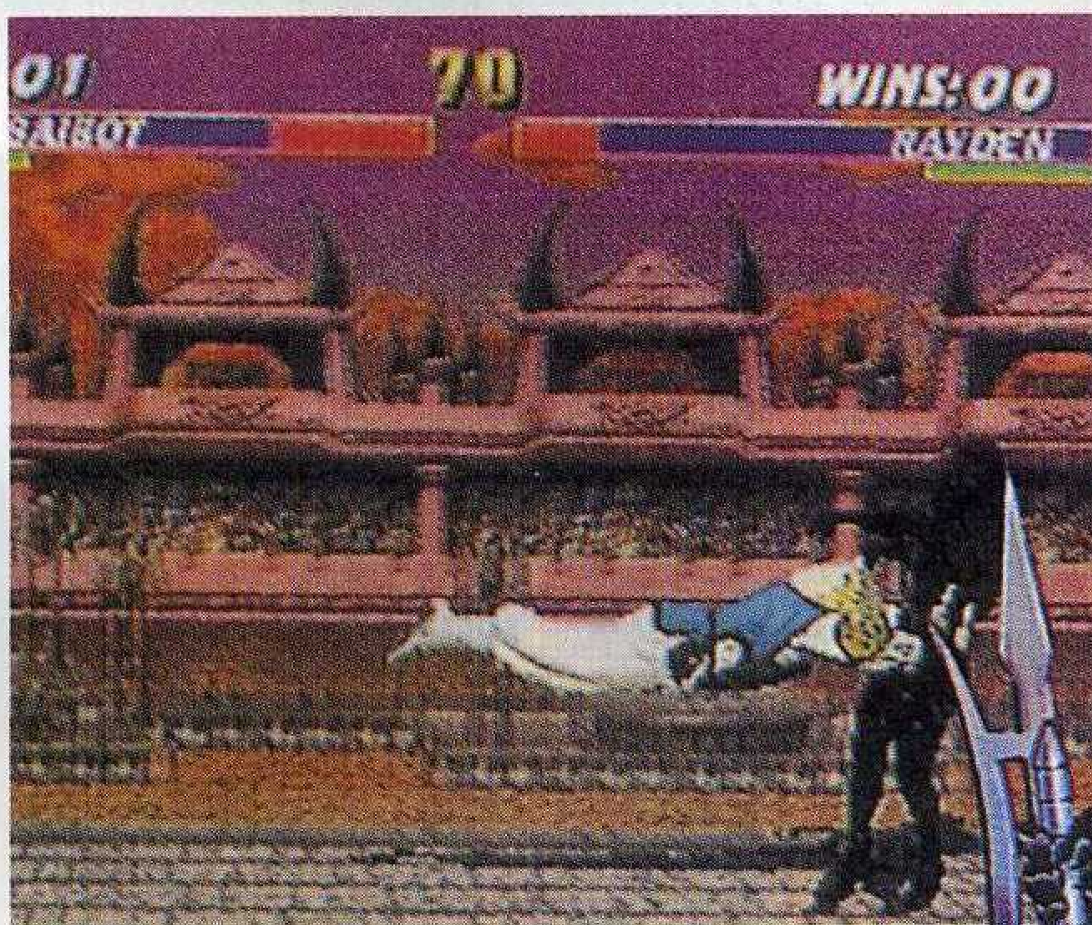
究極眞人快打 モータル　コンバット　トリロジー

Midway Manufacturing／ACT／發售日未定／價格未定

令人期待的「眞人快打」N-64版

任天堂64版的「究極眞人快打」與系列其他作品相同，一切的格鬥是在2D的畫面中展開。然而在任天堂64强大的硬體輔助下，玩家們可體會到新的動作及新的背景。它的畫面較大型電玩版的眞人快打更加的流暢。這回共有27種新的背景，而且可以確定的是，各種以前沒出現過的災難及殘虐行爲將陸續出現。再加上70種以上的戰鬥指令及新錄的角色配音，在音效的表現上就佔掉8MAGA的容量。在這麼多設定的支援下，這款究極眞人快打可說是移植到N64版本的最佳表現。

這款任天堂64版的究極眞人快打是由5人所組成的製作小組所共同開發製作。然而這小組的其中1人說道：「這是一個可製作出比大型電玩版更佳的遊戲軟體的機會，我們想要做的即是2D格鬥軟體的代表作」。光聽到這段對話我們便可體會到其內容有多麼的精采。在改良的版本上，背景的表現比以往的系列更加的眞實化。遊戲的角色可以破壞背景的建築物，玩家們可以看到各種破壞的畫面。這樣一來玩家們便可如眞人快打3一般，由一個舞台跳入另外一個不同領域的舞台。





⇨左邊的角色爲眞人快打第二代的主角。



NINTENDO64 發燒新卡

小叮噹 ドラえもん

A樸克／ACT／價格未定

在小叮噹系列中最吸引人的即是小叮噹中各種有趣的道具。在這任天堂64版的遊戲中，玩家們將必須利用這些道具來對付可怕的敵人通過障礙物、解決各種突發事件及機關等阻碍遊戲進行的絆腳石。有這些道具實在是太方便了。

另外5位角色中（小叮噹、大雄、宜靜、技安、阿福等人）各有其特性，我們可以一邊替換角色一邊前進。



⇨可以使用這種秘密道具嗎？



⇧在左下方會顯示出角色的生命値，在右下方會顯示出秘密道具。

星際大戰 スターウォーズ　ミャドウズ・オブ・ジ・エンパイア

任天堂／STG／價格未定

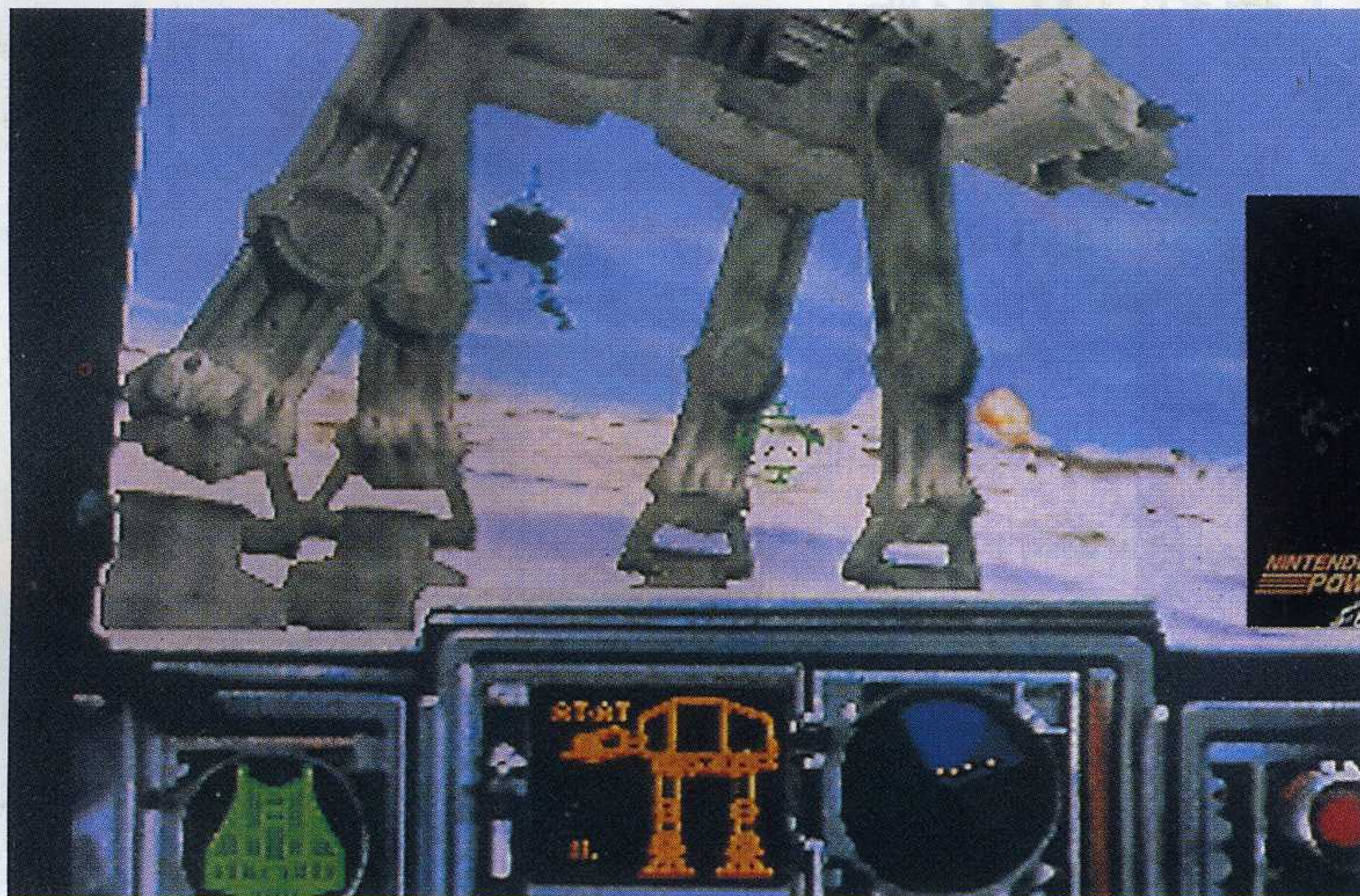
科幻電影的最高傑作「星際大戰」登場了！雖然這款遊戲曾經在無數的主機上登場過，但這回的作品製作因有魯卡斯特效小組的協力，故這次玩家們將會體驗到猶如置身於電影世界中的眞實快感！在其主題曲的陪伴下，大家一起來品嚐這款遊戲吧！



⇧自機體後方看出去的視點。玩家們可以自行切換視點。在下方應是自機裝甲值，右下方大概是雷達。



⇧如毀滅戰士一般的射擊舞台。雖還不確定會以何種方式表現，但其移動相當自由。



⇦在射擊舞台中的畫面。這視點是自駕駛艙往外看，想破壞身著重裝甲的敵人要先攻擊腳部。



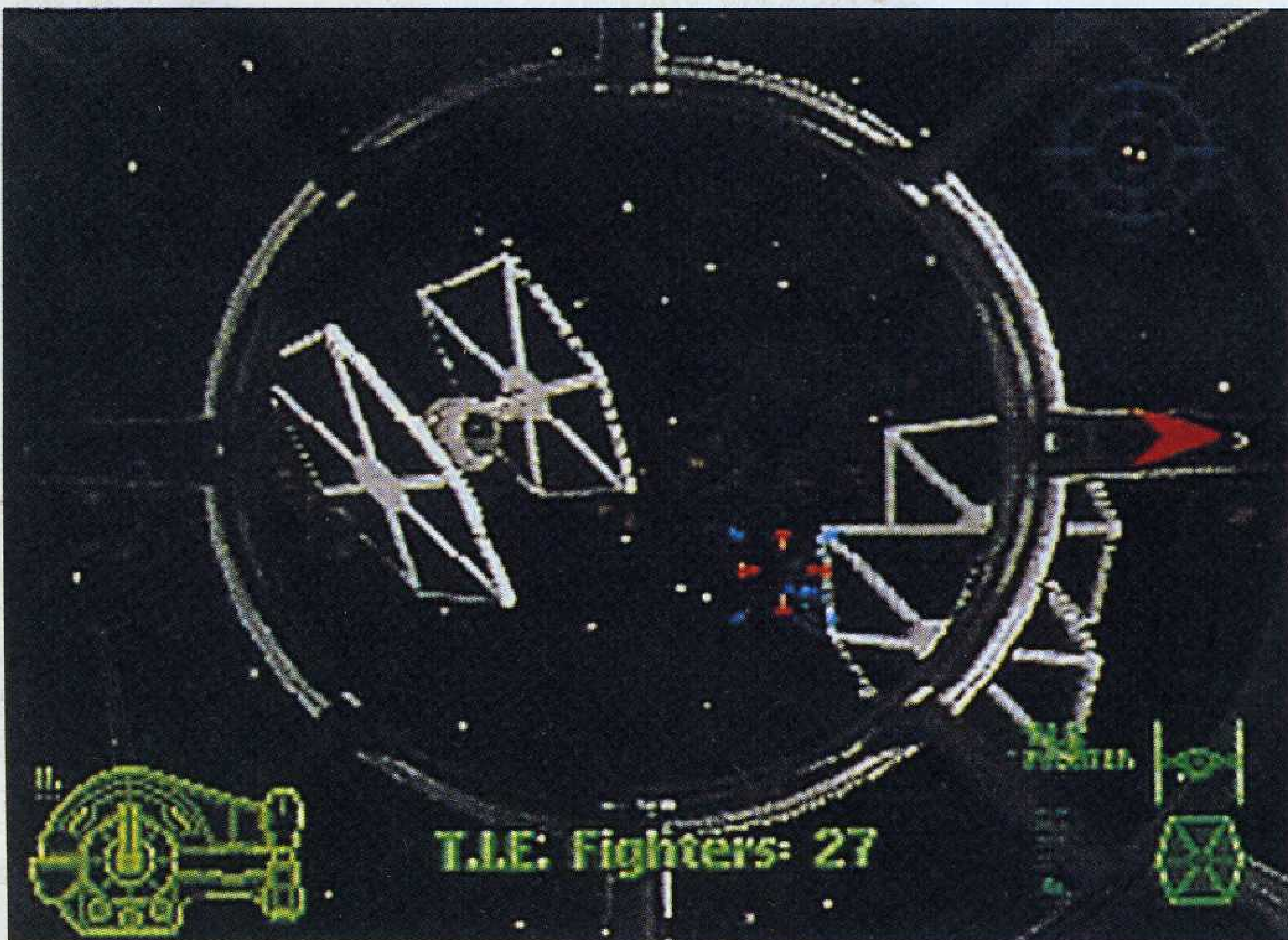
⇧兩艘巨大戰艦在太空中開戰。其畫質絕對不輸給電影中的畫面。

星際大戰系列的至尊傑作

如果身爲玩家的你對電影深深的著迷，而且希望在遊戲中能體驗到如電影一般的感受，則一定不可錯過這款遊戲。不管以前的遊戲能否滿足玩家們的須求，這回的「星際大戰」將帶給玩家們一種全新的衝擊，玩家們將會體會到接連不斷的驚異，不論你們有沒有看過新作，一定會被這款遊戲所吸引。

在電視作品中眞實呈現

在這遊戲中玩家們可眞實地體會到迫力十足的爆破畫面及美麗的紋理描繪畫面，在魯卡斯特效班底的精心投入下，「星際大戰」的電影世界觀將忠實的再度呈現在玩家們的眼前。在開始遊戲時，玩家們必須集中精神進行各種狀況的判斷，完全沒有休息的機會。不論在雪地利用雪車移動、在地上利用動力十足的戰車移動或是利用X WING戰機於空中作戰等，玩家們可由畫面上感受到那股眞實的迫力。再加上立體感十足的配樂，玩家們就如同親身扮演反亂軍的士兵來向帝國挑戰。我們不但要利用主角本身，還要集合天行者及遊戲中的任何一兵一卒來粉碎帝國的野心。



⇧由戰艦看出去的視點，在畫面中下方的應是得擊沉的敵機數。

⇩由駕駛窗往外看的視點，畫面右邊的敵人爲小型的雪地戰車。



1996.秋 最速特報

·電玩業界轟動大事·

TV GAME INFORMATION

電遊通訊



正式創刊！

9月10日

新策劃有聲無限CD天碟再來一次

繼試刊號破壞價後又一大膽抱抱價

NT 168

每月10日
敬請棒場

您能忍受？

市面一般中文版期刊的病病
一昧求快!?但內容單薄無味…
種類最多!?但題材過多重複．不知所云…

因爲〔電遊通訊〕編輯群都是一群懂電玩、識電玩、玩電玩的狂熱份子，因此最瞭解電玩族的需要是什麼，也最堅持品質的用心、題材的關心。敢向電玩刊物一黨獨大時代提出挑戰、摒棄內容灌水文化、死板編輯作風，正是〔電遊通訊〕自傲本色。現在，這本道地本土電玩刊物就將於每月10日展現實力，敬請各路電玩好漢踴躍支持、全面捧場，發揮呷好倒相報、大家告訴大家的俠義精神！！

．氣勢如虹．全場轟動．市場捷報

感謝業界．請者踴躍推薦支持．試刊號全省驚爆大狂銷！！

TV GAME INFORMATION

LOGO **電遊通訊** 攻略大系

首宗攻略火力.來洶洶.氣勢洶洶!

騷動出場

電遊通訊使它改變!
攻略本會改變



SUPER MARIO『スーパーマリオ』

超級瑪俐歐64攻略本

好看登場!!

(電遊通訊)不僅追求風格創新,更熱愛全體電玩鄉親

[瑪俐歐64]攻略本是(電遊通訊)成軍首度處女作,同時更是全體編輯以旺盛企圖心開展新攻略時代的起步;我們絶對不以空虛口號、一心求快的馬虎作風欺瞞玩家讀者,[電遊通訊]僅以實實在在的內容、認眞踏實一手資訊服每一位渴望攻略玩家,並期望就從這本攻略本起,獻給本土所有電玩族一個

親切&美麗的攻略本新時代~

務必期待



公元1996年9月5日

軟硬發燒大系001

7大風雲機種基板慘遭大卸八塊·強拍寫真·無一倖免!!

抱抱建議價 台灣錢 320圓